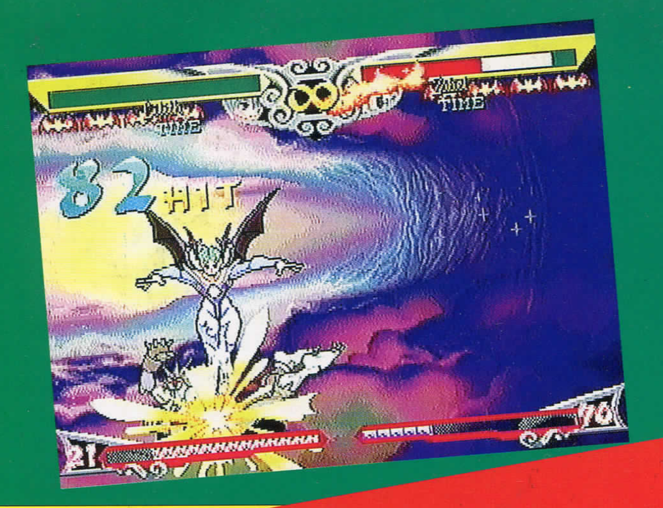

Member of :
HKABC
ABC
AUDIT BUREAU OF CIRCULATIONS
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年6月19日
77
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
全面剖析！
FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII
3週年紀念！！
3大附錄！！
附錄1！
三年級遊戲科暑期作業
附錄2！
街機皇試刊 第五期
附錄3！
《LANGRISSER V》攻略別冊
4 895011 310011
© SQUARE





GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌 遊戲誌別冊 VOL.007

你估都估唔到嘅連續技，我哋做俾你睇！

格鬥遊戲秘笈

格鬥遊戲秘笈～CAPCOM 篇

史上第一本教你超強連招嘅秘笈！
仲有真人示範 VCD 送！點到你唔服！
全書超過 100 招連招！超過 1000 HIT!! 超過
10000 個箭咀!!!

《CAPCOM編》

CINEASTE INT'L出版

CAPCOM 最暢銷家用／街機遊戲！

集合 CAPCOM《VAMPIRE》、《VAMPIRE SAVIOR》、《STREET FIGHTER COLLECTION》、《STREET FIGHTER ZERO》、《STREET FIGHTER ZERO》、《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》、《CYBERBOTS》、《WARZARD》、《STAR GLADIATOR》

香港 CAPCOM 正式授權
《遊戲誌》特別計劃部
《街機皇》編輯部極力製作
定價每本港幣 50 元正

天草四郎時貞策劃
COMMAND 皇、3☆、
綠毛小春 維也納全力協助
6月中旬推出

投入最好玩嘅智力格鬥遊戲

XI[sái]™ 完全投入手冊



我AQUI同你發
掘好玩新定義！

每本港幣 20 元

6 月中旬發售

唔識玩？我教你玩

玩得唔精？我教你竅門

玩得叻？俾你睇下開發者直傳嘅超級必勝法

仲有 PUZZLE MODE 全 100 關過關提示，唔駛等你老鼠拉龜

這個暑假
見證
皇與王的對決

拳皇'98

拳皇'98角色總覽
拳皇'98珍藏海報集
拳皇'98超絕鬥技記錄VCD
拳皇'98鬥技鑽研

近日陸續推出！
勢必轟動！

少年街霸3

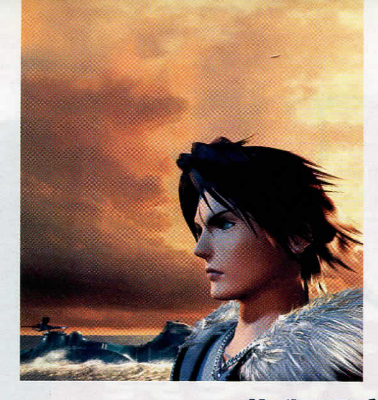
少年街霸３招式總覽
少年街霸３極品海報集
少年街霸3超絕技傳授VCD
少年街霸3鬥技之極意




仲唔即刻買！？

第 77 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



WELL，《遊戲誌》這麼快就三週年啦，有幸今期的封面是由我負責。唔，三週年的封面可要踏踏實實，不能太過花巧~~。所以我們就找了PlayStation的大作——《FINAL FANTASY VIII》來作號召，希望那個帥得可以的男主角可以吸引到你們吧~~。而子濃的PHOTOSHOP技術也非常利害，實在佩服。還有，今期那個三週年特備節目——「遊戲誌三生級暑期作業」是由我負責的。無論怎樣也好，也請各位多多指教~~。(小健健)



夢與現實的 DREAMCAST

「TV GAME」被列為考試科目？？

新 GAME 介紹

賞心樂事

攻略一族

玩家廣場

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

HK$150,000大獎等你攞！

超・打機感覺大獎賞

遊戲誌三周年紀念問卷調查

《遊戲誌》三歲了！！不經不覺《遊戲誌》已跟大家度過了三年遊戲歲月，又是時候來問問大家希望《遊戲誌》有甚麼改變了。你希望《遊戲誌》增加甚麼內容？有甚麼內容睢要改善？你的喜好是甚麼？來一一告訴我們吧。

去年我們的問卷調查就送了兩位讀者到日本去參觀遊戲展覽，今年經過我們商論之後，終於決定了獎品主題——要令大家打機打得更開心。等離子熒幕、大熒幕電視、環迴立體聲音響組合、PENTIUM II 400電腦套裝、眼罩式電視，總之是大家夢魅以求的打機神兵利器。想得到的話就要儲齊這三期刊於本廣告上的其中兩款印花參加問卷調查大抽獎了。



SCE加入大獎行列

徵詢你對《XI[sai]》的意見

除了我們的豐富獎品之外，SCE今次也來助慶，希望籍此機會來收集大家對SCE的最新智力格鬥遊戲《XI[sái]》的意見，SCE還送出20份名貴獎品。所以，別忘了填妥《XI[sái]》特獎問卷調查表格啊！

（本問卷調查恕不接受影印表格參加，以示公允）

參加辦法：

《遊戲誌》於第76、77及78期的問卷調查廣告上會刊出一個印花，只要你集齊其中兩款，貼於問卷調查表格上，並填妥問卷，一併寄到本刊來，就可以參加抽獎。請注意由於涉及獎品運輸及保險問題，是次問卷調查恕不接受海外讀者參加。

郵寄地址

香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
查詢電話：2380-2223



獎項

超未來打機畫面感覺大賞
獎額：一名
NEC 33吋等離子熒幕一部

超大型打機畫面感覺大賞
獎額：五名
33吋國際線路彩色電視機一部

超震憾打機音響感覺大賞
獎額：五名
環迴立體聲音響組合一套

超貼身打機畫面感覺大賞
獎額：五名
SONY 最新眼罩式電視一部

超高速電腦玩樂感覺大賞
獎額：五名
PENTIUM-300電腦一套

#77 印花

截止日期：
1998年7月17日

公布日期：
1998年7月31日

遊戲誌三周年紀念問卷調查

超・打機感覺大獎賞參加表格

姓名：　　　年齡：

性別：　　　身份證／護照號碼：

地址：

聯絡電話：（日）　　　（夜）

電郵地址（如有）：

貼上印花　　貼上印花

1.喜歡玩哪一類型遊戲？（可選多項）
- ☐ 1. 動作　☐ 2. 歷險　☐ 3. 格鬥　☐ 4. 射擊
- ☐ 5. 體育　☐ 6. 賽車　☐ 7. 智力　☐ 8. 戰棋
- ☐ 9. 育成　☐ 10. 模擬　☐ 11. 桌上　☐ 12.RPG
- ☐ 13. 戰略 RPG　☐ 14. 動作 RPG
- ☐ 99. 其他：______

2.以下哪點是你衡量遊戲好壞的主要因素？
- ☐ 1. 遊戲性　☐ 2. 人物設計　☐ 3. 玩法新鮮感
- ☐ 4. 難易度　☐ 5. 畫面　☐ 6. 音響／配音
- ☐ 99. 其他：______

3.甚麼因素會最影響你選購原裝遊戲時的決定？
- ☐ 1. 雜誌介紹　☐ 2. 朋友推薦　☐ 3. 遊戲店推薦
- ☐ 4. 贈品　☐ 5. 價錢　☐ 6. 包裝
- ☐ 7. 行貨　☐ 99. 其他：______

4.你現在所擁有的遊戲機有哪幾種？（可選多項）
- ☐ 1.PlayStation　☐ 2.Saturn
- ☐ 3.Nintendo 64　☐ 4.PC-FX
- ☐ 5.3DO　☐ 6. 超級任天堂　☐ 7.NEO GEO 帶機
- ☐ 8.NEO GEO CD-Z　☐ 9.GAME BOY
- ☐ 10.PC 電腦　☐ 99. 其他：______

5.你下一部想買的遊戲機是哪一部？
- ☐ 1.PlayStation　☐ 2. Dreamcast　☐ 3.Nintendo 64
- ☐ 4. Saturn　☐ 5. PC-FX　☐ 6.NEO GEO CD-Z
- ☐ 7.GAME BOY　☐ 8. PC 電腦　☐ 99. 其他：______

6.你家中有多少人經常跟你一起玩電視遊戲？______人

7.你家中所擁有的非原裝遊戲佔全部遊戲的比例有多少？
非原裝　：原裝　=　______　：1

8.你認為原裝遊戲的合理售價應該是多少？HK$______

9.你一個月約花多少錢來選購遊戲？HK$______

10.你是否經常參與有關遊戲的活動，如比賽、試玩會等？
- ☐ 1. 經常　☐ 2. 偶然　☐ 3. 從不

11.以下哪些本刊物是你經常閱覽的（不論是否你自己買；可選多項）
- ☐ 1. 遊戲誌　☐ 2. 遊樂誌　☐ 3.HYPER 電腦遊園地
- ☐ 5. 東 TOUCH　☐ 6. 壹本便利　☐ 7. 遊戲周刊
- ☐ 8.GAME STATION　☐ 9.GAME MAGAZINE
- ☐ 10. 星島電腦廣場　☐ 11.PC GAME 雙周刊

12.請你為《遊戲誌》下列各部分評分：

部分										
A.STREET FAXER	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B.COMING 臘	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C. 新 GAME 介紹	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D. 攻略一族	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
E. 遊戲研究坊	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
F. 懊惱 GAME 你教	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G. 祕技工場	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H. 電視遊戲信箱	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I. 精武門	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
J. 黃金書屋	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K. 遊言戲語	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
L. 遊戲動畫廊	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
M. 動畫資訊網	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
N. 落街買新蕪	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
O.GAME MUSIC STATION	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P. 無責任新 GAME 評壇	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Q. 新 GAME 時間表	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R. 街機皇	:1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

13.你希望《遊戲誌》增加以下哪些內容：（可選多項）
- ☐ 1. 動畫　☐ 2. 精品　☐ 3. 影音　☐ 4. 日本偶像
- ☐ 5. 本地偶像　☐ 6. 連載漫畫　☐ 7. 漫畫介紹
- ☐ 99. 其他：______

《XI[sái]》特獎問卷調查表格

A.你玩過《XI[sái]》的體驗版了嗎？
- ☐1.有　☐2.沒有

B.你有打算購買／已購買了《XI[sái]》的正版遊戲嗎？
- ☐1.打算購買　☐2.經已購買　☐3.沒有打算購買

C.（如在問題B.選答1.或2.者請作答）以下甚麼因素吸引你選購？
- ☐1.玩過體驗版覺得很有趣
- ☐2.多本雜誌作詳盡報道
- ☐3.有攻略本幫助令我玩得更投入
- ☐4.我的朋友都有玩這個遊戲
- ☐5.廣告吸引
- ☐6.其他：______

D.（如在問題B.選答3.的話請作答）以下甚麼因素令你打消購買的感頭？
- ☐1.玩過體驗版後覺得遊戲不太有趣
- ☐2.我不喜歡花腦筋的遊戲
- ☐3.宣傳不足，令我不知道這遊戲的玩法
- ☐4.其他：______

比較、求證、調查

Dreamcast™ 透視



第一輯：創造300萬個美夢

文：米奇

Dreamcast在宣傳上一開始就打出了其多邊形的描繪性能有多強，這無疑是因為一直以來SATURN在3D多邊形方面較PlayStation遜色。根據Dreamcast的性能表指出，Dreamcast所採用的3D引擎「Power VR2」具有一秒鐘描繪3,000,000個多邊形的能力，那到底Dreamcast的多邊形機能強到哪個程度？讓我們透過參與Dreamcast開發的各方面人士的說話來計算一下吧。

日立計數 NEC 畫畫

大家都知道作為Dreamcast CPU的日立SH-4裏面藏有一組128bit影像引擎，這個影像引擎的角色到底是甚麼呢？它跟NEC的Power VR2的工作關係又是怎樣的呢？

以現時電視所採用的畫面質素來說，1677色的全彩畫面的最高質素是32bit，而SH-4內藏的128bit影像引擎，其實就是平行處理4個32bit畫面。128bit的說法雖然有點取巧，但也確實具有實質的效果。而SH-4的工作就是負責遊戲畫面上每個多邊形上各個座標的計算，這些座標的計算結果會交給Power VR2進行實質的繪畫工作。

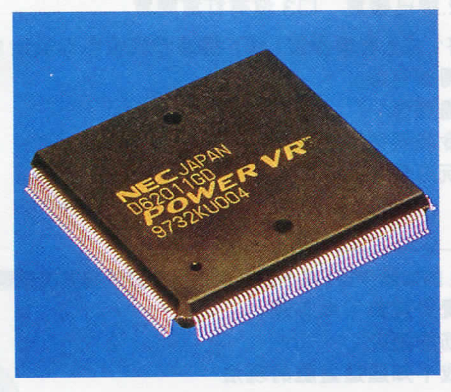
Power VR2繪畫多邊形的時候，還要處理一連串繁重的計算，包括令每件產生凹凸紋理的BUMP MAP、產生金屬和水晶特有的反射和折射效果的環境貼圖、霧狀和半透明效果、令材質貼圖近看也很精細的TRI-LINEAR FILTERING等效果。而比起N64更利害的，是Power VR2還具有如蝙蝠標誌投映到天空上的投映效果，和不用另外用多邊形來製作物件倒影、直接以光源來計算影子的SPECULAR EFFECT。



Dreamcast 暗藏秘招

聽起來，要做出比N64和PlayStation還要好的3D CG，處理器和記憶體都要有相當的要求，你也許會開始懷疑以2萬至3萬日圓能否買到那麼利害的技術。其實Dreamcast還有三招沒有正式公開的秘招用以減輕處理器的工作量。

第一招叫「表裏判定」，這是SH-4的功能，它只會將熒幕上看得見的地方的多邊形座標資料交給Power VR2去計算，這大大減輕了Power VR2的負擔，因為如果連畫面上看不見的地方的反射光也要計算的話，那實在是件多餘的事。



第二招叫「VECTOR QUANTIZATION壓縮材質」，這是Power VR2的功能，它能夠把鋪在物質上的材質先行壓縮至約為原本的1/8大小放進材質記憶體中，這種做法產生兩種可能性，一是可以用上多8倍的材質，令遊戲畫面更為精美；另一個可能性是減少材質記憶體的數量從而減輕成本。不過這個功能並不是由世嘉方面公開的，所以到底Dreamcast有沒有用上這功能和怎樣利用就不得而知。

第三招是在貼圖的處理手法上作出改良，SCE曾在推出PlayStation的時候解釋過為了方便製作3D物件的活動和物件爆炸解體等效果，PlayStation在計算3D物件時是把物件上的多邊形分成多個三角形獨立計算它的頂點的，一個看起來連成一體的人，其實是一個由很多個一同移動相同距離的三角形來組成的集合，並非單一的個體，而那個物件的材質就是個別的鋪在這些三角形平面之上。可是，這種獨立運算的做法也有問題，因為當物件並非正面向着鏡頭移動的時候，每個獨立三角形所計算出來的材質的結果可能有所不同，假如一個由多個三角形組成的面上有些跨越各個三角形的垂直線條圖案的話，那在移動物件時物件表面上的直線圖案便有可能因各個三角形有不同的計算結果而導致圖案肢離破碎。玩《TOMB RAIDER》時你會發現地板上的材質不能向同一個方向同步

移動就是因為這個問題。

據元氣的宣傳部部長黑田愛美接受日本《電擊王》編輯部訪問的時候表示，一般開發人為了減輕這個問題的影響，往往會將這類線條圖案放置在三角形的邊線上，甚至特地用多邊形來重造那圖案，以免圖案慘被分屍。但是從鈴木裕監督的「巴比倫城」示範來看，Dreamcast似乎沒有這種問題，而N64也沒有這個問題，據黑田先生表示，這可能是因為兩者同樣採用在3D狀態下鋪材質的做法，而並非在一個一個三角形平面上鋪材質。

300萬＝10萬

根據Dreamcast的性能表指出，Power VR2的多邊形描繪能力達每秒300萬個多邊形，到底這是否真的很利害呢？飯野賢治在他的《D之食桌2》公式FANS BOOK和接受日本雜誌訪問時就多次提出一些數據，證明Dreamcast的利害之處，讓我們來看看他的說法吧。

學習過如3D STUDIO MAX、LIGHTWAVE 3D、SOFTIMAGE等3DCG軟件的朋友一定會明白，如果讓你畫一張300萬多邊形的CG畫，你一定可以畫得很精細，不過如果用在遊戲機的即時描繪CG的話，每個畫面原來實際可以用到的，只得10萬個多邊形！原因是因為我們所看到的是動畫而不是單格插畫。



以NTSC制式來說，我們所看到的動態畫面是由每秒30個FRAME組成。我們來除一除的話，就發現原來Dreamcast每格畫面只得10萬個多邊形（3,000,000÷30＝100,000個多邊形／FRAME），如果畫面上有超過10萬個多邊形的話，就會出現爆格、多邊形閃爍的現象。

據飯野賢治表示，以最低要求來說，主角要用上2,000～3,000個多邊形；敵人簡單一點也要約1,000個多邊形，如果同一畫面只會出現3個敵人的話就要用到3000個多邊形；做一個簡單的場景要用上約10,000個多邊形，而風雪、噴血、爆風和火炎等效果又會用上5,000個多邊形，這些數字合起來一個畫面最少便要20,000個多邊形（2,000＋3,000＋10,000＋5,000＝20,000），但這只不過是最低要求，飯野賢治表示有30,000個多邊形做起來才可做得輕鬆點，況且，這個數量還未計算營造BI-LINEAR FILTERING、BUMP MAP、半透明等效果所消耗的資源。

當然，以上的限制對PlayStation和N64也是一樣的。因此，從上面的比較看來，Dreamcast每個畫面可動用10萬個多邊形，比30,000個多邊形的要求提供了三倍以上的空間，加上SH-4提供的「表裏判定」功能，看來Dreamcast的3D功能真的很利害。

紙板人形做2D？

說了那麼多，大家可能正在嚮往於將來Dreamcast的驚異3D畫面，但同時喜歡《街霸》、《拳皇》的格鬥迷會對Dreamcast的2D描繪能力有所懷疑，事實上，世嘉到現在還沒有公布過如捲軸的層數、和各項捲軸功能的資料，也沒有最高解象度的資料（雖然640×480已接近NTSC的極限）。到底Dreamcast的2D描繪能力是否「不值一哂」呢？

世嘉的鈴木裕在接受《SEGA SATURN MAGAZINE》的訪問時透露了Dreamcast的2D秘技，簡單來說就是「3D當2D」——當3D物件的所有頂點的Z軸座標都等如0的時候，那物件就等於2D圖畫了。記得PlayStation版《雙截龍》的紙板模式嗎？原理就跟那遊戲一樣。

以3D來製作2D遊戲不失為一個簡化機體性能的方法，因為在3D的概念下，Dreamcast幾乎可以說擁有無限數量的2D捲軸，而且要怎樣旋轉放大縮小也可以，只要多邊形數量夠多便可以了。Dreamcast擁有每秒300萬個多邊形描繪能力，即使是每秒60格（FRAME），每格也可以用上5萬個多邊形，單用來製作平面人物和捲軸的話也是綽綽有餘的。問題在於Dreamcast的材質最高色數有多少，因為像PlayStation在《TOMB RAIDER》的時候，材質最高色數只得16色，用在2D格鬥上那實在是不可能的。

忽發奇想，說不定將來的平面格鬥遊戲會有金光燦爛的波士、也不會出現一時盲左眼一時盲右眼的SAGE、2D人物無論放大到多大也不會起鋸齒（利用ANTI-ALIASING和BI-LINEAR FILTERING）、AIR COMBO可以打到無限高，不過到時候，《拳皇》迷和《街霸》迷又會否接受呢？

四大主機性能比較

	SATURN	PlayStation	Nintendo 64	Dreamcast
CPU及其工作頻率	SH2（約28MHz）	R-3000A（約34 MHz）	R-4300（93.75 MHz）	SH-4（200 MHz）
每秒執行指令數（百萬）	28MIPS	30MIPS	122MIPS	360MIPS
浮點運算能力	——	——	——	1.4G FLOPS
主記憶體／視頻記憶	2MB／1.5MB	2MB／1MB	合計4MB	16MB／?
多邊形處理能力（每秒）	不詳	36萬	不少於10萬	300萬以上
音響	PCM 32聲軌	ADPCM 16聲軌	ADPCM 64聲軌	ADPCM 64聲軌



東京GAME SHOW又來了！

再個幾個月，秋季的「東京GAME SHOW」又來了，看看有關方面有甚麼消費發放出來吧。

是次「東京GAME SHOW 98秋」是會於98年10月9日（星期五）至98年10月11日（星期日）舉行，地點亦是「幕張MESSE」。由現在至6月25日為止，正接受各廠商的展出申請。

而今次展覽的攤位總數為1500個，而上回新增加的「PC CONER」將會繼續，更會接受海外廠商的申請。還有舉行了兩次的「KIDS CONER」今次亦會繼續，而且亦會有舞台表演。

至於入場費方面，中學生或以上者當日購票的入場費為1200日圓，而前賣券（即是預售也）則是1000日圓。又，小學生或以下的小童就可免費入場。（小健健）

又有新版本的《BIO HAZARD》推出啦！！





上期阿喬丹不是説過CAPCOM會推出《BIO HAZARD》的震動嗎？而今期就有進一步消息，讓我們一起去瞧瞧吧。

這兩隻GAME名為《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER》及《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER》。上回也説過，兩者都對應那個DURAL SHOCK手掣，令攻擊敵人及被咬時手掣震過不停。除此之外，在《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER》中更附有一隻載有特殊SAVE的CD-ROM。只要玩者把入面的SAVE拉進SAVE卡中，那就不需完成條件（如三小時爆機），就可以使用秘技，如一開始就可用火箭炮。（唔，即是好像《陸行鳥不思議迷宮》那附送的CD-ROM那樣）

至於《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER》方面，除了可對應DURAL SHOCK手掣外，更加插了多個遊戲模式。如難度跟美版那樣高的「U.S.A VERSION MODE」；適合初學者，一開始就可以用強力武器的「ROOKIE MODE」；還有刪除了EVENT及故事元素，變了是純粹地射擊喪屍的「EXTREME BATTLE MODE」。WELL，對於還未買《BIO HAZARD》系列的玩者來説，的確相當吸引。

而兩者都是8月6日推出，《BIO HAZARDDIRECTOR'SCUT DURAL SHOCK VER》售價是4800日圓，而《BIO HAZARD 2 DURAL SHOCK VER》則是6800日圓。

（題外話，由7月18日開始，為期一年，於大阪吹田市的「EXPO LAND」就有一個名為「BIO HAZARD NIGHTMARE」的景點，內裡又各式各樣關於《BIO HAZARD》的佈置。有興趣的朋友不妨去瞧瞧。）（小健健）

PIKACHU跟你一飛沖天！！

最近法國航空公司為了迎接世界盃，就把好旗下的飛機印上各國球員的國案。那邊廂，日本的「全日空」亦把其中一架印上特別的圖案，這就是《POCKET MONSTER》中的可愛怪物了。總共有兩架飛行國內航線的飛機之機身被印上《POCKET MONSTER》的角色。不單如此，機內的甚麼紙杯、座位套也印有牠們的樣子！！而且在機內更會播放這個夏天上畫的動畫電影「PIKACHU的暑假」。

哈哈，不知入面的空中小姐又是否成隻PIKACHU那樣的呢？（小健健）



DREAM CAST有新遊戲公布啦！

到現時為止，被確定的DREAM CAST遊戲好像只有WARP的《D之食桌 2》。不過最新又有新TITLE公布了，不過它既不是甚麼SEGA業務用遊戲的移植，也不是甚麼名作的續編，而是一隻以少女漫畫為題材的遊戲！！漫畫名為《秋葉原電腦組パタPI！》現正於講談社出版的漫畫雜誌《なかよし》中連載。而且更有TV動動播放中。不過遊戲的發售日售價甚至是遊戲名都未有公布。WELL，不知道是一次怎麼樣的遊戲來的呢？有點擔心~~。（小健健）

N64再次減價！！

自從SEGA公布了新主機DREAM CAST後，很多人對任天堂N64的形勢都並不樂觀。最新，任天堂就宣布會於7月開始，N64在日本的售價會降低2800日圓，即新售價為14000日圓。而該廠的新型手提遊戲機——COLOR GAME BOY將會於9月下旬發售，而售價就是8900日圓。而此手提遊戲機更可對應N64，成為N64的個人彩色液晶畫面媒體。

説起來，N64是在過去16個月內的第2次降價。而比起PlayStation，它的售價就平了4000日圓。比起SATURN它的售價就平了6000日圓。成了現時性能最高，而售價反而是最平的遊戲機。而N64至今年三月為止，在日本國內累積總銷售額為3百15萬部。（小健健）

沒完沒了的二手市場爭拗

SCEI、NAMCO、SQUARE、KONAMI及CAPCOM這五大遊戲生產商，向一間位於神奈川的遊戲二手店提出控訴，控告它違反著作權法的售賣二手遊戲。此案在6月12日於東京地方裁判處審理，但未有結果。而同類型的訴訟將會於大阪審理，形成二手遊戲販賣者與遊戲生產商於法庭上的對立。

其實遊戲廠商希望把遊戲軟件歸類為「電影的著作物品」，令到廠商有權利決定軟件的銷售方法。反之，二手遊戲販賣者的代表——TV GAME SOFTWARE銷售協會則認為「只有在戲院上映的電影才可歸類為『電影的著作物品』。」兩者的爭拗從去年7月持續至今，仍未有結果。

又，據估計現今日本的二手遊戲軟件市場規模來說，一年的營業總額大約為1千800億日圓。（小健健）

任天堂跟 HUDSON 攜手組織新遊戲廠商！！

任天堂會跟遊戲遊戲廠商HUDSON組織一間新的遊戲廠商。而這遊戲廠商會為任天堂的家用機N64及攜帶型遊戲機開發遊戲。而這間新遊戲廠商更會為其他遊戲廠商提供技術支援。而這更是任天堂有史以來，第一次跟其他開發商合作組織新遊戲廠商。

這間新公司的資本為1億日圓，任天堂方面投資60%，而HUDSON就投資餘下的40%。這公司的總部位於東京台東，社長是前任天堂製造本部副部長池田宏擔任。

而這間遊戲廠商現正著手開發一隻跟N64的《POCKET MONSTER STADIUM》同類型遊戲。又，HUDSON除了跟任天堂有合作關係外，跟SCEI及SEGA也有合作關係。（小健健）

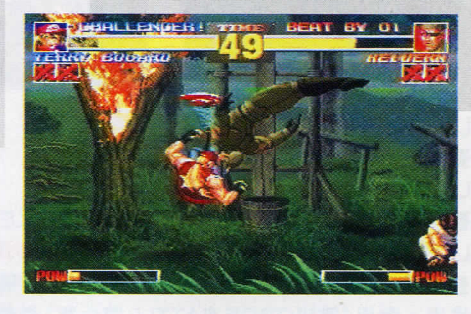
N64《實況足球》食尾糊

上期才說過而家啲足球GAME大熱，而世界盃就啱啱開鑼，所以足球GAME個勢一啲都不跌返升，而N64隻《實況世界足球～法國世界盃'98～》就出得非常着時，而且第一批貨又唔係咁多，隻GAME一出就買到$5XX都買到斷市（當然隻GAME是非常出色的），總括來話，今次呢個世界盃熱潮，呢隻GAME都算食到個尾糊。而新一批貨因為貨源充裕嘅關係，價錢亦都回落到$3XX都有，可能啲舖驚世界盃踢完就賣唔去啩。（喬丹）



終於都有——NEO GEO 模擬器

又一次証明科技嘅偉大，之前成日同大家講話個NEO GEO嘅模擬器正在開發中，雖然個傳聞傳吓傳吓都傳咗好耐，又唔多見有乜BATA版出過，不過而家終於有嘢睇喇。在較早嘅時候，筆者在網上面見到一個話係NEO GEO模擬器嘅嘢可以DOWNLOAD，一試之下果然有料到，筆者就試過隻《THE SUPER SPY》，玩倒之餘速度仲唔錯，不過可能仲係最初版本嘅原固，玩起嚟個畫面有啲花，而可以DOWNLOAD嘅遊戲已經有好多，不過都係一啲舊GAME為主，格鬥GAME就只得《龍虎之拳1》，《拳皇》系列就欠奉喇。唔知遲啲會唔會有《'98》玩呢？（不過NEO GEO啲GAME容量咁大，淨係DOWNLOAD都有排）（喬丹）



幻之新 GAME——《STOLEN SONG》



如果大家有睇上期嘅介紹，應該知PlayStation出咗一隻結他GAME《STOLEN SONG》，可惜隻GAME冇行貨，而啲水貨佬又唔知哩隻GAME係好嘢，所以喺香港想買到哩隻GAME都幾難，而據知之前旺角場有哩隻GAME嘅踪影，而且索價$9XX，不過而家就真係唔多見有得賣，最奇怪連反蛋碟都冇嘛。（喬丹）

DC MODEM 有得 UPGRADE

家吓人人都講緊SEGA部新主機，又話哩樣好嗰樣唔好，筆者亦都趁吓熱鬧，講一講DC嘅消息啦。話說好多人都話DC嘅內置嘅MODEM只得33.6K好唔UPDATE（世家一直都冇話過可唔可以換），因為而家56K已經可以算係基本嘅配備。而筆者就有聞DC嘅MODEM係有得UPGRADE咁話，(相信會好似而家嘅MOVIE咭咁可以自由更換)，咁大家就唔使擔心部機過兩年就OUT啦。（喬丹）



平嘢齊齊執

市道低迷，而家除咗好多嘅炒唔起之外，仲有好多嘅都割價大平賣添。好似PlayStation嘅DUAL SHOCK震震手掣咁，以前賣到$3XX，而家荃灣場有舖頭賣到$150都唔使，而灣仔數字場同旺角好勁場就有啲PlayStation同Saturn舊GAME賣，當然都係平到笑兼且有好嘢執啦，有買趁手喇。（喬丹）

專欄專題

COMING 噏

TEXT：聖機魔 & LEYNOS



LEYNOS：喂？你係邊位呀？

聖機魔：我可以係宇宙間嘅一條梅香鹹魚，亦都可以係學校裏面嘅臭四，不過你都係叫我做聖機魔啦！

LEYNOS：你好，聖機魔你知唔知丁丁君去鬼左邊呀？

聖機魔：佢今期有事，所以由我嚟暫代佢同你噏下。首先要噏嘅係一隻滿足你內心深處慾念嘅GAME……

LEYNOS：吓？我哋係一本青年遊戲雜誌喎，唔係《夜油仁》、《毫程》果啲喎……

聖機魔：你諗左去邊呀？我講嘅係一隻叫做《秘密結社Q》嘅GAME。遊戲入面你係一個惡黨幹部(「夏芝咩」？)，你要控制一班手下，作惡多端、奸淫擄掠呢啲咁簡單就嘅唔會做，你除咗要對付一班正義之士之外，仲要收集各式各樣嘅怪人，簡直係大快人心呀！(聖機魔此時露出了一個惡黨幹部招牌笑容……)喺今年7月30日就有得玩啦！發行商係LIGHT STAFF，售價係5800日圓。

LEYNOS：聽起來好吸引啊！(但是面有難色)……跟住會有啲點樣嘅遊戲呀？





聖機魔：(一臉正氣)我哋去維持正義啦！

LEYNOS：我只係陰魂不散，又手無寸鐵，唔通你識得「太公着火」？

聖機魔：我講嘅係一隻動作RPG，叫做《BLAZE & BLADE BUSTERS》。

LEYNOS：咦？呢個名好熟喎。

聖機魔：係呀！《BLAZE & BLADE》上集相信好多人都玩過啦，今次仲係PS上推出，除左加入了新的故事同冒險地區之外，仲改善咗MENU、道具等等系統。終於可以互相交換道具同埋買賣啦！仲有可以玩者之間對戰嘅模式呀！

LEYNOS：好呀！咁呢隻GAME係咪T&E SOFT出呀？

聖機魔：係呀！不過發售日同售價都未定。







LEYNOS：咦？有冇一啲靜態啲嘅遊戲呀？

聖機魔：有，睇下個福袋先……

LEYNOS心諗：殿戟王？

聖機魔：拿，呢隻啦！叫做《ORGE BATTLE 3(暫稱)》

LEYNOS：嘩！《ORGE BATTLE》呢個系列好出名㗎喎！

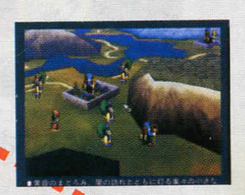
聖機魔：係呀，今次《ORGE BATTLE 3(暫稱)》將會喺N64上面推出。會用《傳説ORGE BATTLE第六章》做藍本。今集會加入一個陣型系統，如果比敵人從後進攻，就會令陣型散亂……

LEYNOS：聽講今集嘅魔法都好靚喎，幾時有得玩呀？

聖機魔：呢個QUEST發行的遊戲，預定今年秋季發售，但係價格未定。













LEYNOS：不如再介紹多一隻SLGㄚ！

聖機魔：你識唔識駕駛㗎？有人嗰啲喎！

LEYNOS：識玩「地通拿」算唔算？

聖機魔：都好少少啦，因為嚟緊PS有一隻叫做《NAVIT》嘅GAME就啱你啦！

LEYNOS：點解呀？

聖機魔：因為呢一隻係玩改善交通嘅遊戲ㄚ嘛！你負責去改善交通擠塞的情況，同你可以用一啲「手段」嚟達成你嘅目標，當然要花費一啲資金啦！當擠塞情況減到最低時就得㗎啦！

LEYNOS：咁同識唔識揸車有咩關係呀？

聖機魔：……係係……唔唔……(似乎對LEYNOS的質問毫無反應)呢隻GAME預定今年9月發售，發行商係ARTDINK，預定售價係5800日圓……

LEYNOS：……講咗咁耐，不如我又介紹番啲好嘢比你丫！

聖機魔：係乜嘢料子先？

LEYNOS：呢隻PS遊戲係由IMADIO發行嘅AVG叫做《EXODUS GUILTY》。睇到啲公仔就覺得熟口熟面呢？因為佢同《EVE Burst error》係同一個老豆「菅野弘幸（原本叫劍乃幸弘）」生嘅（喺《EVE》入面係創作，今次係做遊戲設計、編劇同監製）。而家暫時知道呢隻GAME會分左三個時代，分別係現在、過去同未來。每一個時代地圖都會有唔同嘅版圖，唔同嘅圖事，但係點解會走埋一隻GAME入面呢？就要等到今年冬季發售嗰陣至知啦！仲有，價格未定。

聖機魔：覺得好似《CHORNO TRIGGER》喎，但係同《EVE Burst error》同一個老豆，應該會有睇頭。















LEYNOS：仲有一隻有靚女睇嘅GAME喎！

聖機魔：呵呵～（流口水狀）

LEYNOS：唔好心邪啦！我講緊《PRINCESS MAKER POCKET大作戰》呀！

聖機魔：係唔係「NINELIVES」出嗰隻呀？

LEYNOS：係呀！全部人物都係《PRINCESS MAKER》入面出現過喋！係一隻落下型PUZZLE GAME，會有一啲L字形的方塊落下，同顏色嘅合埋一齊就可以消失啦。入面有幾個不同嘅模式，其中一個係故事模式，關於角色們的故事嘅，另一個就係「默默模式」……

聖機魔：默默模式？！

LEYNOS：係一個高手合用嘅模式，方塊落下速度好高喋！呢個GAME預定今年8月上旬推出，售價係4800日圓。



聖機魔：不如又介紹番一隻「鬥智鬥力」嘅GAME比你丫！

LEYNOS：（心諗不妙啦，聖機魔終於現出真身啦！但係都要應咗佢先）好……

聖機魔：你做乜咁嘅樣呀？我講緊《時空探偵DD2》呀！呢隻PS GAME係由ASCII發行嘅AVG，故事主角鳴神雷藏係一個時空探偵，專門對付啲時空罪犯，本身亦有吸血鬼嘅遺傳因子。故事一開始講鳴神雷藏同埋兩個同事解決了一個計時炸彈，但係個炸彈突然再次發動，仲爆炸添！

LEYNOS：咁佢哋點呀？

聖機魔：想知？不如等佢推出啦！預定8月27日，售價6800日圓。







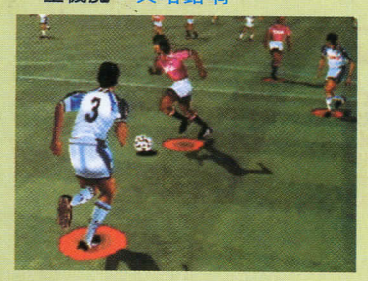


LEYNOS：臨走前，等我都介紹一隻健康嘅遊戲比你啦！等你唔好成日都「鬥智鬥力」丫嘛！呢個ASCII制作嘅N64 GAME叫做《J LEAGUE TACTICS SOCCER》，預定今年冬季推出嘅，售價預定為7800日圓。

聖機魔：咪又係足球GAME？我睇世界盃好過啦！

LEYNOS：聽埋我講先啦！除左一般足球GAME都有嘅對戰、比賽之外，佢仲加入左一個「育成模式」你可以決定球隊嘅一切一切，點樣練習啦！練習啲乜嘢啦！仲可以為球隊添置一啲設施黎幫助訓練喋！將會出場嘅球員總數高達638人，而且每個球員都會有一啲特別能力，足以影響全隊球隊或者比賽結果喋！

聖機魔：又唔錯喎。









LEYNOS：好啦！我都要走啦！

聖機魔：咁快？我仲有好多「好遊戲」喎！咪走住呀！！（但LEYNOS已經唔見咗……）咁，我返去鬥智鬥力啦，MATA NE！

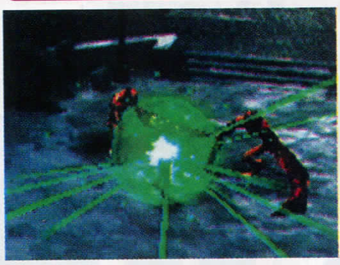
遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st　parasite EVE
SQUARE　35票

名次	遊戲	製造商	票數
2nd	FINAL FANTASY VII	SQUARE	33票
3rd	BIO HAZARD2	CAPCOM	23票
4th	STREET FIGHTER EX PLUS	CAPCOM	19票
5th	實況WINNING ELEVEN3 W.C.F.98	KONAMI	15票
6th	雙界儀	SQUARE	14票
7th	GRAN TURISMO	SCEI	9票
8th	拳皇97	SNK	5票
9th	TALES OF DESTINY	NAMCO	4票
10th	炎之料理人C.F.好	日本一SOFTWARE	2票

HYPER有腦SATURN榜

1st　櫻大戰2～求你別死去
SEGA　39票

名次	遊戲	製造商	票數
2nd	櫻大戰	SEGA	30票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	25票
4th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	19票
5th	少年街霸2	CAPCOM	15票
6th	SHINING FORCE III SCENARIO 1王都之巨神	SEGA	13票
7th	超級機械人大戰F	BANPRESTO	12票
8th	心跳回憶～forever with you～	KONAMI	8票
9th	SHINING FORCE III SCENARIO 2被狙擊的神子	SEGA	5票
10th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	2票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	製造商
1st	銀河公主傳説YUNA	34票	開發度60%	HUDSON
2nd	CYBERNETIC EMPIRE	30票	開發度15%	日本TELNET
3rd	FINAL FANTASY VIII	24票	開發度？%	SQUARE
4th	私立JUSTICE學園	14票	開發度100%	CAPCOM
？	3D格鬥創作室	——	開發度95%	ASCII



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	製造商
1st	ADVANCED VG 2	33票	開發度？%	TGL
2nd	歡迎來到PIA CARROT 2	31票	開發度60%	NEC INTER CHANNEL
3rd	BIO HAZARD 2	20票	開發度？%	CAPCOM
4th	LANGRISSERY 5	18票	開發度100%	MASIYA
？	惡魔城 X～月下之幻想曲～	——	開發度100%	KONAMI



你最喜愛的 N64 遊戲

名次	遊戲	票數	製造商
1st	神奇計劃J	33票	ENIX
2nd	薩爾達傳説64	30票	任天堂
3rd	007金眼睛	23票	任天堂
4th	SUPER MARIO 64	19票	任天堂
5th	實況足球3	16票	KONAMI

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	製造商
1st	街霸 3 2nd IMPACT	39票	CAPCOM
2nd	MARVEL VS CAPCOM～Clash of Super Heroes～	32票	CAPCOM
3rd	拳皇97	22票	SNK
4th	REAL BOUT餓狼傳説2	14票	SNK
5th	街霸EX2	13票	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1st	莉娜	31票
2nd	可拉娜	30票
3rd	八神庵	17票
4th	古蘭特	15票
5th	LEON	12票



日本雜誌《SATURN MAGAZINE》Vol.19 讀者人氣榜

統計日期截至6月17日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰2	SEGA
2	2	超級機械人大戰F～完結編～	BANPRESTO
3	4	向世界高唱戀愛之歌的少女YU-NO	ELF
4	3	機動戰士GUNDAM基力之野望	BANDAI
5	9	THUNDER FORCE V	TECNO SOFT

新城997
有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第75期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《DAM DAM STOMPLAND》匙扣 3名
鄧俊傑 Z081×××(0)
李永賢 Z030×××(7)
謝天宏 K746×××(2)

《CROC》大貼紙 3名
黎英輝 Z516×××(4)
梁子敬 Z520×××(3)
LAM YEE CHEONG K553×××(2)

《PLASMA SWORD》海報 5名
NG WING SZE K658×××(2)
吳凌峰 Z387×××(9)
區建業 K983×××(8)
LAU CHI MAN Z078×××(6)
陳文輝 P225×××(4)

《TACTICAL FIGHTER》等身大海報 1名
WONG SAU CHING P006×××(6)

《MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~》海報 6名
LAW KIN PUI V005×××(1)
HO KWAN LOK Z397×××(7)
蔡寶偉 Z168×××(1)
李建峰 Z126×××(4)
TANG WAI YIN G716×××(8)
劉奕聰 Z349×××(1)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果



今期獎品 -E3特別版

E3紀念T-SHIRT 1名
《FINAL FANTASY VII》世界地圖大海報 1名
《SQUARE》運動型水壺 1名
《SQUARE》沙灘飛碟 2名
PLAYSTATION遊戲《BLASTO》貼紙 . 2名
《PAC-MAN 3D》MEMO紙 2名
《parasite EVE》印水紙 1名
《古惑狼2》立體封面 2名
《MIDWAY》證件帶 2名
PLAYSTATION相機帶 2名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

本周遊戲提名(截至6月17日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

截止投票日期:7月1日

姓名:________ 年齡:________
身份證號碼/護照號碼:________ 聯絡電話:________
地址:________
____
電郵地址:(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:________ ________
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

HYPER有腦PlayStation榜

□1.生化危機2
□2.FINAL FANTASY VII
□3.TALES OF DESTINY
□4.街頭霸王EX PLUS
□5.心跳回憶
□6.GRAN TURISMO
□7.TOMB RAIDER 2
□8.拳皇'96
□9.惡魔城X
□10.PARAPPA THE RAPPER
□11.電車GO!
□12.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
□13.心跳回憶 虹色之青春
□14.XENOGEARS
□15.WINNING POST 3
□16.天誅
□17.Q版賽車3
□18.女神異聞錄
□19.鐵拳3
□20.心跳回憶 彩之愛歌
□21.PARASITE EVE
□22.GUILTY GEAR
□23.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
□24.雙界儀
□25.LUNAR SILVER STAR STORY
□26.拳皇'97
□27.實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98
□28.瑪莉工作室PLUS
□29.DYNAMITE SOCCER 98
□30.惡夢計劃YAKTA
□31.FORMATION SOCCER 98
□32.WORLD STADIUM 2
□33.CRISIS CITY
□34.DARK MESSIAH
□35.CRISISBEAT
□36.XI[sai]
□37.THE LIVE BOXING
□38.心跳ON AIR
□39.戀愛物語SPECIAL
□40.POCKET PIGHTER

HYPER有腦SATURN榜

□1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
□2.超級機械人大戰F
□3.超級機械人大戰F完結編
□4.GRANDIA
□5.日本足球聯賽 創造職業球會2
□6.櫻大戰
□7.櫻大戰2~求你別死去
□8.拳皇'97
□9.電腦戰機 VIRTUA ON
□10.DRAGON FORCE II
□11.SHINNING FORCE III王都之巨神
□12.SENTIMENTAL GRAFFITI
□13.心跳回憶
□14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
□15.下級生
□16.VIRTUA FIGHTER 2
□17.NIGHTS
□18.真女神轉生 SOUL HACKERS
□19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
□20.YU-NO
□21.SD 高達 G CENTURYS
□22.街頭霸王 COLLECTION
□23.怒首領蜂
□24.紫炎龍
□25.THE HOUSE OF THE DEAD
□26.少年街霸2
□27.LANGRISSER IV
□28.BOMBERMAN WARS
□29.SHINING FORCE III被狙擊的神子
□30.機動戰士高達 基利之野望
□31.心跳回憶 彩之愛歌
□32.VAMPIRE SAVIOR
□33.SUPER REAL麻雀P7
□34.銀河少女警察RE-INFORCE
□35.偶像麻雀FINAL ROMANCE 4
□36.無人島物語R
□37.少女革命UTENA
□38.WORLD CUP '98 FRANCE~ROAD TO WIN
□39.戀愛物語SPECIAL
□40.FIND LOVE 2~THE PROLOGUE

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。



TM



跳跳舞 打打拳
新加坡『鐵拳3擂台大賽』完滿結束!!



各位PlayStation Fans,

上次講到獅城新加坡的『鐵拳3 擂台大賽』，比賽5月29日在新加坡市中心Bugis Junction 的Parco 商場內舉行，這個商場是以自然陽光來照明，十分環保。比賽程序基本上和香港類似，以淘汰方式選出優勝者。比賽當然龍爭虎鬥，但最精彩的是在決賽之前加插的餘興節目。這絕對是難得一見的世紀之舞，為何這樣說？

真人 Tiger 現身

如果你玩過《鐵拳3》，而且打爆機的話，你會見到一個黑人Tiger跳舞，這是非常型仔的Rave dance 。於是SCEI 亞洲企劃部有三個勇士，自告奮勇，於比賽前晚跟著CG Movie 跳舞。當日他們戴上假髮、頸飾及珠片的戰衣扮相十分出位，令不少過路人都禁不住停步，觀看這三個打扮怪異的不速之客，而且更有些大膽的路人要求和他們合照，他們便開價坡紙五元一張！（講笑）



怪客跳舞甩頭髮

在觀眾的笑聲中，三個怪客開始聞歌起舞，十分專業之舞姿，得到觀眾喝采和掌聲。最令人捧腹大笑的是，其中一位貌似泰仔的舞者在奮力一跳後，竟然連假髮都跌埋出來都唔知！露出凌亂的頭髮都仍然繼續手舞足蹈，逗到台下觀眾笑個不停。成為當日最令人難忘的片段。

一家大細齊領獎

最後新誕生的新加坡拳王，和香港的驚人類似，也是一個十多歲的男生，而且他還帶了一大班fans ，包括他母親、性感女友，還有一個男性朋友，齊齊上台領獎！

以下又是SCEH的答信時間了！

To SCEH：

本人現於USA留學，我在美國亦會買GAME玩，當然我是玩原裝的。在美國雖然有翻版，但很少見，有都要US$20一隻，原裝多數是US$45~75 左右，所以有人玩翻版。

我認為要提高銷量，要使玩家覺得物有所值：

1. 隻GAME 好玩。
2. 價錢於200 元至400 元最合理。
3. 像《FFVII》及《九龍風水傳》那些3CD 或4CD 容量，計落100 蚊左右一隻碟，後者更加有靚靚說明書及包裝，令人覺得物有所值。
4. 多D 贈品送，或出一些限量版，而所送的贈品特別D，例如T 恤，又可以作宣傳之用，最好是香港買不到的，會令買家為了件贈品而買GAME 都不定。

最後，我希望你們能代理關於GAME 的商品，例如日本電話咭，日本GAME 書，公仔，GAME 的SOUND TRACK CD 之類。另外可否增設海外訂購服務，因為有好的GAME ，就會被人炒高個價。

Leo Chan 上

Leo 君:

你知道你是第一個海外讀者的來信嗎?而且你的信封面，有一個很香艷的粉紅美少女印，你不是有甚麼特別嗜好吧！(講笑！)作為香港的遊戲商，很是……美國的遊戲商，因為他們沒有翻版的問題，可以正常地做生意，不知道香港甚麼時候才會變成"正版天堂"呢?

好多謝你的意見！ PlayStation 素來以多產、高質量的game 聞名，而且現在行貨game 的價格已經和日本一樣，而且同時發售，省去運輸週轉，而且有行貨保證，何樂而不為！

你建議送多D 贈品？冇問題！依家個個月我地都會隨不同GAME 送出贈品，例如DEMO DISC 、閃卡，而且現在開始預訂七月GAME，都可以得到一個日本卡套！可以做日記本用之餘，還可以放入隨《星河傳說第二集》附送的閃卡！各位FANS 要手快！

至於你談的代理GAME 商品，很抱歉，由於商業原因，我地不能代理人地的商品，而且也不能設海外訂購服務，下次你回港時可以買多D GAME ，或者叫你家人/女友代買吧！

AKIO

如果您有任何意見，歡迎寫信給我們。請寫信來: 尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong (SCEH)

PS行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
6月					
18日	CRISIS BEAT	CRISIS BEAT	BANDAI	358元	ACT
	XI〔sái〕	XI〔sái〕	SCE	248元	PUZ
25日	MAWATTE MUCHO!	拼圖戰士	東北新社	358元	ACT
	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU~OTOKO IPPIKI YUME KAIDO~	爆走貨櫃車傳說 男一匹夢街道	HUMAN	358元	RAC
	PUCHI CARAT	PUCHI CARAT	TAITO	296元	PUZ
	COLONY WARS	殖民地之戰	ARTDING	420元	ST
	CHORO Q MARINE Q BOAT	Q版賽艇	TAKARA	358元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	358元	FIG
	CONTRA LEGACY OF WAR	魂斗羅•戰爭的遺產	KONAMI	358元	ACT
7月					
2日	SOL DIVIDE	神靈戰士	ATLUS	358元	STG
9日	POITTER POINT 2	執到寶	KONAMI	358元	ACT
	b.l.u.e. LEGEND OF WATER	海洋之傳奇	HUDSON	358元	AVG
16日	JINGLE CATS	叮噹貓	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	296元	SLG
	TOKIMEKI NO HOUKAGO	心跳回憶~放學後	KONAMI	358元	TAB
	RAPID RACER	高速賽船	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	RAC
	BRAVE FENCER MUSASHIDEN	武藏傳	SQUARE	420元	ARPG
23日	RIVAL SCHOOL	私立JUSTICE學園	CAPCOM	420元	FIG
	BLUE BREAKER BURST	藍色破壞王	HUMAN	358元	FIG
	OVER BLOOD 2	超血 2	RIVERHILL SOFT	420元	AVG
	YU-GI-OH!MONSTER CAPSULE BREED AND BATTLE	遊戲王!怪物膠囊	KONAMI	358元	SLG
	KAGERO	影牢~刻命館•真章~	TECMO	358元	ACT
30日	INTERNATIONAL SUPER SOCCER	實況世界盃	KONAMI	358元	SPT
	HELLO CHARLIE	哈囉查理!!	ENIX	358元	AVG
	STAR OCEAN SECOND STORY	星河傳説 第二集	ENIX	420元	RPG
	FIRE PANIC	滅火之旅	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	ACT
推出日未定	ASTRO NOKA	ASTRO NOKA	ENIX	420元	TAB



撒爾達傳說～時之洋壎～



千呼萬喚就出來！！

Text：積奇

RPG　製造商：NINTENDO　發售日：11月23日（美版）
售價：未定
MEM　NINTENDO 64

E3

這個由N64初期已常常聽在耳邊，一次又一次延期推出的遊戲，經過這次Agent X的E3之行終於有實際資料到手了！

另一方面，何謂洋壎（音圈）呢？其實這是笛子的一種，但其形狀和普通長條形的笛子不同，是一種較為短小和肥胖的笛子。

美麗的樂園哈拉魯

故事的舞台是一個稱為「哈拉魯」的世界，有說是一處神的子孫所居住的地方，各個民族為了守護他們的土地，亦獨自建立起屬於他們的民化，過着平和的生活。



■和平的哈拉魯。

守護精靈的繼承儀式

■巨大的妖精之樹。

於哈拉魯一角的迷惑之森林，內裡居住的「哥奇利」族的少年－玲古，這天正要接受「守護精繼承」的儀式。這個儀式的目的便是由妖精之樹把守護精靈受與哥奇利族的少年，成為同伴。擁有守護精靈的人，便有資格於森林中自由活動，而這個儀式亦是代代相傳的。

妖精之樹的枯萎

為了接受這個儀式，玲古便向着迷惑之森林進發。當他到達妖精之樹時，發現「它」正被一些奇怪的魔物襲擊，充滿正義感的玲古便和於森林中相識的妖精「拿比」把魔物們擊退了。雖然如此，妖精之樹亦已傷痕累累，於臨終時的一刻，它囑咐玲古不要把「Triforce」交給格多羅夫，要把精靈石交給哈拉魯裡有知惠的人。



■把敵人消滅吧！！

另外兩棵精靈石會在那裡呢？

整個世界存有三棵精靈石，其中一棵「森之精靈石」已在玲古手中，那麼剩下的兩棵會在那裡呢？由於第一棵精靈石與森林有關，估計其餘兩棵也和自然界有關。以圖片來看，會是「沙漠之精靈石」和「山之精靈石」嗎？

無限之力量．TRIFORCE的傳說

於當時，哈拉魯有一個傳說是關於Triforce的。只要誰能接觸到棲宿着神之力的神聖三角Triforce，便能夠擁有無限的力量。而另一方面，魔導賊格多羅夫為了得到這力量和找尋聖地的入口，不斷的派出其魔物手下到處破壞，現在其魔爪已伸展至迷惑森林裡的哥奇利族了。



■Triforce會由誰取得。



■玲古的盾會是Triforce嗎？

撒爾達公主的相會

手持「森之精靈石」的玲古便到哈拉魯城求助，在這裡遇上和他同年齡的撒爾達公主。知道了哈拉魯危機的她，告知玲古要進入聖地便要先把三棵精靈石放進時之洋壎。因此，玲古便為了剩餘的兩棵精靈石開始其冒險之旅了。



■和敵人戰鬥的玲古



■哈拉魯城

遊戲會有日夜之分

從圖片中看出這個撒爾達的世界是有時間性的，依照時間的變化，敵人也會不同，相信所發生的事件也會有分別。



■一看便知是早上了。



■不經不覺已是黃昏了。

吹奏配上精靈石的洋壎會怎樣呢？

由於題目名為《時之洋壎》，相信時間會是重要的關鍵。這裡面的含意會是指過去與未來嗎？難道吹奏時可以穿越時空？這一切真的有待驗證了。



空想 FINAL FANTASY VIII 新元素

前言

沒想到，《FINAL FANTASY》（以下簡稱《FF》）系列已經推出到第八集（其實還有外傳系列，但是和《FF VIII》關係不太大，不贅），每次當SQUARE發表這個遊戲系列的新作時，都會令筆者雀躍萬分，四處張羅務求拿到它的第一手資料。在這個次世代機可以算是成熟的時候，就讓我們重溫一下這個系列的遊戲，及推測一下《FF VIII》將會有的東西吧！



已知的新消息



暫時所知的，遊戲中的角色、敵人等等都是由多邊型組成加上TEXTURE，而且主角們都變成了8頭身。另外一個驚人發現就是由日本方面得知的，遊戲中角色們的所有活動都是利用了MOTION CAPTURE技術，所以有如真人一樣。場景則是以貼圖方式，混合了歐陸的氣氛和未來的機械感覺。CG MOVIE EVENT、全新製作的加上TEXTURE多邊型的召喚獸，都充份利用了PS的特點。廠方已經公布將會以「愛」作為主題，到底《FF VIII》將會是怎樣呢？不如用以往的《FF》系列的內容來作一個推測吧！

故事





由第一集至第五集，故事的內容太都是環繞四種元素和對應的四顆水晶的（除了第二集，那是關於帝國軍和叛軍之間的戰爭，牽涉到水晶的較少），到了超任的第二作及次世代第一作（即是第六集和第七集）主題就開始改變了，和水晶再沒有關係，而變成了人類、魔法／魔力、科學及世界之間的角力。

人類可以利用魔法，而科學的力量較易掌握並可與魔法匹敵，不過對世界會做成影響。自私的人類盲目地利用科學的力量，導致保護和養育人類的世界出現危機。這個矛盾在第六集和第七集中多少反映了故事創作人對環境保護的意識和關注。但這次第八集的推出，似乎故事的主題再一次改變了，在標題上一對相擁的男女，大概《FF VIII》會是一個愛情故事吧！但是現時所得的資料，女主角的身份及年齡還是未能確定。一切仍有待《FF VIII》體驗版推出及廠方公布時才能下定論。



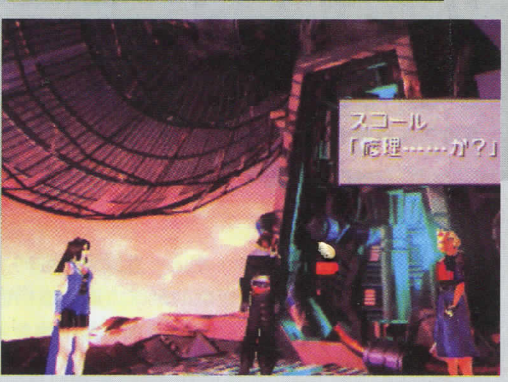
而從圖片看來，故事的舞台應該和第六集類似，中世紀的建築但是有高科技的城市和武器，還有近乎現代我們的服飾，不過相信會比第六或七集有更高的文明（從高科技的建築看到）。這不是和第六集的使用魔導之力推動機械的帝國及艾多卡王子使用的機械很類似嗎？

不知道遊戲故事裏的國家會是已經統一了，還是正在分裂呢？實在是無從稽考的。會是國家四分五裂，正值戰亂當中，或是和平之中潛伏着危機呢？在亂世中的情侶故事，應該會帶給玩者跟上集CLOUD和AREITH的故事以外一種感動。





■ 除了歐陸風味之外，也有一些類似熱帶地方的場景



■ 也有一些高科技的建築物

目的

每一集的《FF》都會有一個大魔王，或者濫用力量的野心家等等，於是就令到一群正義之士出來反抗。這似乎是一般RPG的格式之一，但是看看同是SQUARE出品的《XENOGEARS》，故事開始加入了一些人情味，內心的鬥爭等等，這次在《FF VIII》裡會不會有類似的情節呢？又看看前作，主角是失去記憶的傭兵，而「魔王」則是一個背負著悲慘宿命的人，看來角色之間的黑白越來越不分明了。這次的故事主題是「愛」，相信角色之間的矛盾會令故事更精彩。



■ 角色劇情照片



主角

現在公布了兩個主要角色的一些資料和樣貌、年齡和高度等資料已經公布了，不過就圖片所見，還有兩個角色和SQUALL一起的。且先看看吧！

SQUALL LEONHART



繪圖



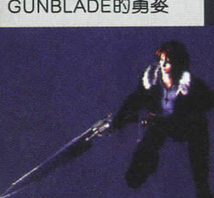
CG

■後面還有關於角色的預測

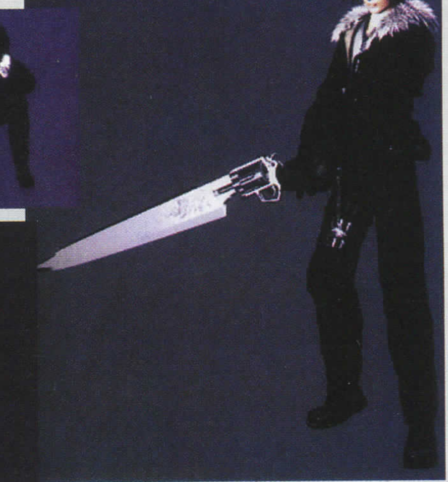


予測：他額上的傷痕，可能代表有一段不愉快的過去，或者是救助同伴時留下的，而導致他有這樣的性格。從服飾推測，他可能是某個黨派的首領或是要員之一。他看來只會使用鎗或劍作武器，但魔法力量可能等如零（有關魔法的推測請看下文）。





■ 主角SQUALL拿着GUNBLADE的勇姿



■ 另外兩名角色：一名是金髮的男性、另一名是看來和主角年紀差不多的女性

LAGUNA LOIRE

繪圖



CG

予測:他的名字（ラグナ）和FF系列中的終極兵器「神之黃昏」（ラグナロク）差不多，會不會是掌握遊戲關鍵的人物呢？可能性看似很高。設定中說他很喜歡耳環一類的小型物件，不知他的收藏品會否在遊戲中出現呢？

近幾個SQUARE的遊戲中，都出現了一些非人類的角色，例如《FF》中的VINCENT、CAIT SITH、《SAGA FRONTIER》中的怪物、機械人同伴和《XENOGEARS》中的亞人、改造人等等。不知這次會不會也有非人類同伴呢？上集的PHS（手提電話）是否會再出現呢?

據廠方公布，隊伍會仍舊，即是三人一隊，但是主角的總數會是多少呢？

系統

暫時所看到資料來説，相信一直受到歡迎的「召喚魔法」是不會缺少了，而即時戰鬥亦令遊戲的趣味大增，信相這兩個系統是會健在的。至於第七集的「MATERIA」評價則是好壞參半，有的說破壞了角色的「獨特性」（例如第四集的主角們各有一種特殊技能就是有獨特性），而且儲經驗值的時間會增加（不過也有人説這是RPG遊戲的一種樂趣，將所有特技到手時會有一種莫名其妙的快感和滿足感）。MATERIA的系統會否保留是一個未明朗的因數，但是每一集的《FF》都會有一種令人煥然一新的系統卻是肯定的。

歷代特別系統概要

第一集是升級為上位職業系統
第二集的各種武器及魔法能力，陸行鳥首次登場
第三集的交通工具和海底世界的設定
第四集的即時戰鬥系統和二人同時玩的系統
第五集的職業升級及「ABILITY」可以隨時改變替換，造出獨一無二的職業，及補足職業能力上的不足
第六集的「魔石」系統，令各個角色都可以使用魔法，及利用魔石來調整角色的能力等等
第七集的「MATERIA」──令武器可以隨時改變屬性、角色獨有的「LIMIT技」及飼養陸行鳥。

至於第八集將會有甚麼新的系統出現呢？會不會可以自己造出喜歡職業或者武器呢？或者會否加入動作、育成之類的份兒呢？而魔法一直都是《FF》系列所有的，這次它會否仍然存在呢？又會否有新的使用方法呢？屬性方面會否有新的加入呢？一切一切只能留待《FF VIII》的新消息吧！

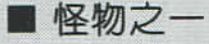
戰鬥方式



■會否是在發動特技呢？

看來仍是以3D表現各種戰鬥的效果，但是模式上會否有所改變呢？即時戰鬥大獲好評，會否健在呢？會否加入武器射程或者角色和敵人之間距離的影響呢？不過以RPG來説，地形差別和高低差應該是不會有的吧！另外，一般RPG都是輸入指令的，但是第六集的格鬥特技亦得到不少讚賞，而《XENOGEAR》也用了不同按鈕組合出不同的技作攻擊，《FF VIII》會否有這一類的「攻擊」呢？





■ 怪物之一



■ 怪物之二

特技／魔法

由第三集開始，每個職業都加入了固有的特技，但不會消耗MP，而第五集開始就加入了青魔法（怪物們的特技），到了第六集各角色都可以使用魔法了，而第七集就可以說是將歷代遊戲的特點都融在一起了。至於第八集會是怎樣呢？會不會有全新的魔法系統呢？或是有另外加入特技呢？照現在的公布資料看來，以往基本的黑和白魔法都會仍在的，不過修得方式相信會有所不同，會否是購入取得呢？或是從特別角色上習得呢？





■ 火焰魔法ファイガ效果

■ 召喚魔法海蛇リヴァイアサン的效果



■ 冰雪魔法ブリザガ效果



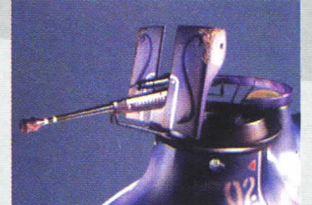
■ 雷電魔法サンダガ效果

交通工具

由第一集開始，《FF》便有交通工具了，由最細的木筏（第二集）到後期可以容納十多人同伴，附有道具店及回復HP地方的巨型飛空艇，甚至巨大魔導船往月球等等，變化的確很大。暫時所看到的是一部小型已加上武裝的快艇，相信會是量產型（因為同時看到有多部）。那麼將會有些甚麼新的交通工具出現呢？舊有的飛空艇又會否出現呢？還有上集令不少玩者着迷（飼養）的陸行鳥又會不會再一次成為焦點之一呢？

■ 小艇的外觀

■ 小艇的後方



■ 炮台



有關《FF VIII》的予測（純屬筆者之想法）：

A）對應PDA？（可能性 40%）

《FF VIII》會否可以帶在身上玩呢？（使用PS專用的PDA）相信機會不太大吧！但是如果有飼養陸行鳥的話，機會就會提高一點。

3. 武器射程？（可能性：70%）

《FF》系列中，一直以來都只有前後列的觀念，前列的隊員負責攻擊，後列的隊員負責回復，而攻擊力則會減低，這可以算是射程。但是作為一個RPG，相信像《PARASITE EVE》般計算武器射程也不錯的，遊戲變化亦會更大。

B）融入其他遊戲的系統？

1. 武器改造？（可能性：50%）

《PARASITE EVE》中玩者們只要取得特定的道具便可以替武器進行改造，或將武器的能力（攻擊力、命中率等）或特性（如連射、先制攻擊等等屬性）融合到別的武器上。但是如果真的實行的話，石中劍（エクスカリバー）和神之黃昏（ラグナロク）會



■GUNBLADE 的樣子

6. 陸行鳥仍在嗎？（可能性：90%）

這個在《FF》系列中叫好叫座的小動物，也已經有自己的遊戲了，還會在這裏出現嗎？不過牠是《FF》的「生招牌」，相信總會有一些戲份的。

2. 戰鬥中學習特技？特技連攜？（可能性：60%）

《SAGA》系列中角色的「技」是在戰鬥中學習的，遇到愈強的敵人就會學到愈強的技。不過歷代的《FF》都是職業本身已有特技，或者像第五集般儲經驗值來習得，相信在戰鬥中習得「技」的機會較低，但是學習怪物的「技」機會反而較高（青魔法）。特技連攜就只有在第四集出現過一對雙子魔法師時有類似的，之後也沒有了，出現在《FF VIII》的可能性相信也不太高。

4. 即時戰鬥？（可能性：90%）

自第四集開始，《FF》系列的戰鬥就加入了時間變化，相信這個方針會繼續下去的。

5. 魔物同伴？合體？（可能性：10%）

魔物作為同伴，好像是《女神×生》啊！但是《SAGA》系列之中也有這樣的系統，只是後者會是跟隨劇情發展而加入，而前者是由「說得」來增加的，感覺這個機會只屬一般。至於合體方面，可能性就更低了……

體驗版

這個就不用猜測了，因為在《武藏傳BRAVE FENCER》中將會附送一隻《FINAL FANTASY》的體驗版，到時各位玩者就可以一嘗《FF》系列中最新作所帶來的感受了。





實況WORLD SOCCER WORLD CUP FRANCE 98

By:Agent X



實況足球系列的最新傑作!!

當大家還在讚嘆PlayStation《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN實況WINNING ELEVEN 3 World Cup France' 98》的時候，KONAMI亦已在Nintendo 64上推出最新一集的實況足球世界編，而且它的人物及畫面比起PlayStation版更真實及華麗，絕對為足球遊戲中的經典之作。

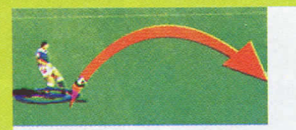
操作方法(以TYPE 1為例)

攻擊時：





假身
▽(按2次)



相反進攻方向+B 笠射



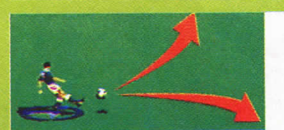
假裝射門
3D搖桿回中+▽



3D搖桿先回中按◁後再向前走
將球挑起以越過對手



快速假身
3D搖桿回中+▽



(球踢出後)L+方向
踢出外內彎球

將球漏過
(在球快到接應球員之前)+▽

防守時：

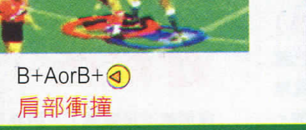


A 攔截

◁ 鏟球



(接近對手時)▽
推開對手



B+AorB+◁
肩部衝撞

守門員：

A 傳球

B 大腳

◁
大力將球擲出

▽
將球放下

△ + ▷
守門員衝出

遊戲模式

模式方面，主要分為：

Open Game(公開賽)—最多可以讓4位玩者同時進行對戰或協力對抗電腦，為一場過的公開比賽。

World Cup 98(98世界杯)—1人用的模式，或最多可讓4位玩者協力對抗電腦。玩者首先需要在地區予選勝出，然後到32強予選，最後進入16強以爭奪成為世界杯盟主。

World League(世界聯賽)—同樣是1人用的模式，或最多可讓4位玩者協力對抗電腦。當中的聯賽會分為前半戰及後半戰2個階段，玩者將需要進行達94場的賽事，才能知道誰是真正的世界聯賽冠軍。

Penalty Kicks(12碼)—最多可以讓4位玩者同時進行對戰或協力對抗電腦，簡單而刺激的決勝方法。

Scenario(劇本)—1人用的模式，或最多可讓4位玩者協力對抗電腦。當中以模擬16場經典賽事的片段，而令玩者在有限的時間內完成該劇本的達成條件。

Training(訓練)—1人用的模式，提供了4種不同練習方法，包括：比賽練習、自由球、角球及12碼。

Options(設定)—在這裡大家對難易度、比賽時間等進行設定；另外玩者亦可以在這裡創造迎新球員，或修改原本球員的名字及球衣號碼，令大家可以將真實球員的資料輸入。







■ World Cup 98模式。





■ 總共有9個場地予玩者選擇。



■ 所有死球均加入了高度的設定。



■ 12碼。



■ 劇本模式。



■ 自創球員。



■ 勝利的一刻！

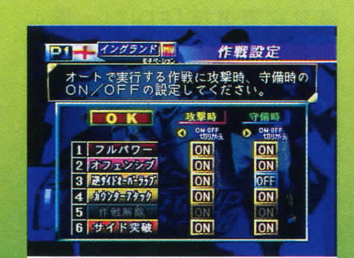


■ 華麗的REPLAY。

新設定、新戰術

作戰設定

今集中的作戰設定由上集《實況世界足球3》的8項增加到16項，包括：全員攻擊、全員守備、兩翼(サイド)突破、中央突破、後防壓上(押し上げ)、反擊(カウンターアタック)、中場壓迫(ゾーンプレス)、越位陷阱(オフサイドトラップ)、前鋒左移以引開右邊防守(スペース作成　右)、前鋒右移以引開左邊防守(スペース作成　左)、前鋒左右移以引開中路防守(スペース作成　中央)、疊瓦式助攻(逆サイドオーバーラップ)、全場走動(フルバワー)、體力溫存、防守型(ディフェンシブ)、進攻型(オフェンシブ)。不過，若玩者怕麻煩的話，則可以讓電腦自行在比賽中為玩者轉變作戰指示。



■ 自動作戰設定。



■ 比賽時電腦便會自行改變作戰指示。

球員角色設定(役割設定)

在球員角色設定中玩者可以予各球員不同的位置，令球隊的戰術更趨多元化，以及更加靈活和機動。以下便為大家介紹各位置的特點，及提供各位置應具備的能力；不過，在比賽開始前的設定中，各球員均有一個名為「適性」的指標，以表示該球員最適合的位置。



■ 此球員最適合的位置應是清道夫。



■ 若改為二閘的話，「適性」值便下降。

防守設定

Man Mark(マンマーク)

為了凍結對手主力而作出釘人的策略，當中負責釘人的球員不論在進攻或防守時，都只會集中看管對方，以減少對手接觸球的次數，無形中打擊了對手的進攻方式。



Zone Defence (ゾーンディフェンス)

球員會根據當時所用的陣式而作出特定的區域聯防，每當對手帶球進入了該球員的防守區域時，才會主動作出攔截的防守戰法。



Man-to-man Defence (マンツーマンディフェンス)

此釘人的戰法主要當對手進攻時，負責釘人的球員才會走到指定的對手進行貼身看管，但當我方進行攻擊時，則不會進行釘人戰法，以維持進攻時球員人數不會減少。



Covering(カバーリング)

當對方進攻時，我方球員會進行攔截，而後防球員便負責若果對手突破了我方攔截時，他們便會立刻前去補位，以堵塞後防漏洞。







DYNAMITE SOCCER 98

球員得意、陣式隨意

OFFICIAL PRODUCT

遊戲最大的特色就是玩者可自由改變各球員的位置，以自創出一套與眾不同、別開生面的陣式。此外，球員動作亦做得非常細緻，加上球員的造型十分有趣，一定令大家對足球遊戲有另一新感受。

SOC　製造商：A-MAX
售價：港幣358元　記憶：1 BLOCK
MEM　MPLY　PlayStation

操作方法

進攻時	防守時	球在空中時
方向鍵	移動	移動——
□	輕踢	鏟球 飛身頭鎚／飛身窩利／頭鎚
△	射門	————
○	短傳	頭鎚傳球／窩利傳球
×	長傳	鏟球窩利抽射／頭鎚／倒掛
L1/L2	內／外彎球	
R1/R2	內／外彎球、奔跑	

＊按鍵時間是會影響球速及高度。

特殊操作

△＋○	衝撞（小心！此乃危險動作）
SELECT	戰術切換（比賽時）

遊戲模式介紹

模式方面，主要分為以下7種選擇：

EXHIBITION	在練習賽模式中，最多可以讓四位玩者同時參與比賽；而球隊方面，則提供了16支今屆進入世界杯決賽週的隊伍。至於各隊伍的整體實力，均會以攻擊、守備及龍門三方面顯示出來，方便玩者選擇。
A-MAX CUP	在杯賽模式中，玩者首先要完成分組賽事，奪取成為8強其中一個席位。至於最終的目標當然就是擊敗強手，成為世界足球王者。
TOURNAMENT	和A-MAX CUP的分別在於玩者不用參與分組賽事，而立即以淘汰賽形式來決定誰是冠軍。
ALL STAR	明星隊對賽模式，可以讓四位玩者同時參與比賽，為最強對最強之一戰。
TRAINING	在此模式中，提供了自由球、十二碼及角球3種不同的訓練。
P. K.	十二碼對戰，非常適合那些唔想比賽而又欲知誰勝誰負的朋友。
OPTION	可以對視點、難易度及比賽時間等進行設定。



■遊戲模式選擇畫面。


■十二碼決勝！


■按×鍵來射門或傳球。


■同樣按×來開角球便可。

三種場地

遊戲中總共提供了三種不同的場地予玩者選擇，包括：Normal Bound、High Speed Bound及Slow Speed Bound。不同的場地均會影響球的速度和彈力，故此便非常考驗球員的控球及適應能力。



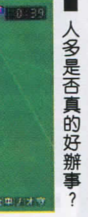
■Slow Speed場地。

陣式你話事　9-0-1再現？！

遊戲中提供了7種基本陣式予玩者選擇，不過，事實玩者只需要選擇「EDIT」，便可以自由將球員的位置重新調配。因此，玩者要來一個9-0-1，又或者是「一字長蛇陣」也可。總之只要有創意，你想點就點！


■“利刃”對“鐵壁”。




■人多是否真的好辦事？

REPLAY之大能

每次入球之後，遊戲都會作出REPLAY，以重溫精彩的入球片段。此外，其餘如越位、犯規等情況出現時，遊戲亦同樣會作出REPLAY。



■勝利一刻！
■犯規重播。





FORMATION SOCCER'98 加油日本 in France

SOC	製造商：HUMAN 售價：4800日圓　記憶：1 BLOCK
2P	MEM　PlayStation

令你"震震"的足球遊戲！

操作方法

	進攻時	防守時
方向鍵	球員移動	球員移動
□鍵	射門	------
△鍵	跳高控球	------
×鍵	傳球（球在空中時：頭鎚）	攔截
○鍵	插水式頭鎚	鏟球
L1鍵（按著不放）	控制守門員	控制守門員
R2鍵	球員變更	球員變更
SELECT鍵	戰術變更	戰術變更

模式介紹

EXHIBITION

在練習賽模式中，玩者可以在32支進入了世界杯決賽週的球隊中，隨意選擇1支參賽。另外，玩者亦可隨意設定比賽時間、延長戰形式(Full Time/Goldren Goal/Random)以及12碼，而玩者更可以選擇與電腦或友人來進行對戰。





■12碼對決！

WORLD CUP

參照世界杯決賽週的賽制，把32支球隊分為8組來進行分組賽。每組首2名將可晉級，然後再以淘汰賽的形式以分出勝負。當然在比賽開始前，玩者是可隨意改變比賽時間、延長戰形式等設定。



■爭取出線吧！

HUMAN CUP

在這模式中，玩者需要戰勝所有球隊，才能成為HUMAN CUP的得主。因此，比起WORLD CUP模式，更考驗玩者的耐力和技術。此外，遊戲的時間為5分鐘，加時將使用黃金入球，而玩者亦並不能作出更改。



■這將會是漫長的賽事。

OPTION

遊戲總共提供了3種難度予玩者選擇；不過，和其他足球遊戲不同的地方，就是遊戲將會對應Dual Shock手掣，而每當球員被對手鏟跌時，便會作出震動，令玩者更能感受到比賽時的激烈情況。

■各種設定。

球員名字變更

由於遊戲本身並未得到FIFA的認可，所以遊戲中所有的球員均為虛構。不過，遊戲中特別設有「NAME EDIT」，讓玩者可以隨意把球員的名字變更；這樣，要真實名字出場的話，便要靠玩者的努力輸入了。



■英國隊的理想陣容會是這樣嗎？

陣式多多，戰術有用

遊戲中總共提供了11種陣式，故玩者可根據對手的情況來作出針對性部署。此外，遊戲亦提供了3種戰術選擇，當玩者選擇MANUAL之後，便可以在比賽中按SELECT鍵來改變戰術，包括：Normal、Defence及Offence。不過，玩者亦可以選擇AUTO讓電腦自行根據情況來改變戰術。



■改變陣式及戰術以爭取勝利。


■戰術Normal主要令球隊的攻守保持平衡。

三大視點

遊戲中的視點主要分為2種：橫視點及縱視點，當中又再有3種不同的遠近程度予玩者選擇。此外，每有入球的時候，就當然不會少得REPLAY啦！其中各球員入球後的表情，亦各有不同，十分得意。



■視點切換。
■REPLAY！！





瑪莉工作室PLUS

BY：格仔衫之男

SLG　MEM　PlayStation

製造商：GUST　容量：CD-ROM　發售日：發售中
記憶：1 BLOCK　售價：5800日圓

STORY

遊戲中的主角是一名在王立魔術學校的學生，她的名字是瑪璽羅妮（マルローネ），但大家都稱呼她為「瑪莉」，她的樣子十分可愛，之不過她的成績便是歷屆以來最差的，由於她的成績太差，所以學校便安排了一個特別課程給她，一來要她自力更新，二來是給她一個教訓。這個特別課程真的十分特別，因為學校方面只給了她3000蚊、一個工作室和一些基本的道具，要她在五年內造出一件可以合格的道具才批准她畢業。而最特別的事發生了，因為學校方面是沒有提供任何資料有關這道具，所以她是不知道要造什麼出來。唯有靠自己吧，由今天起便要為這可愛的小姑娘的未來而努力呀！

主要指令

狀態（ステータス）

角色能力值

物理攻	在戰鬥時使用劍或槍的攻擊力
物理防	對敵人的通常攻擊的防禦力
魔法攻	在戰鬥時使用魔法的攻擊力
魔法防	對敵人的魔法攻擊的防禦力
速度（素早さ）	這數值越高在戰鬥時便可以較早攻擊；而在逃跑時便可增加成功率
疲勞	會隨着瑪莉的行動而增加，這數值會影響她在製作道具時的成功率，而疲勞是會慢慢回復，也可以使用道具幫助回復
友好度	跟各冒險者的友好度，當友好度高的時候冒險者便會找你造道具
經驗值	在打倒敵人後和成功作成道具後，便會得到經驗值，當達到一定的數目便會升級
知識	知識是會隨着閱讀書本、跟別人談話而增加
名聲	這數值是會因成功完成別人的委託而增加

■友好度高的同伴會找你製造道具

道具解説

紅	炎屬性，有炸彈等這些道具，道具多數跟火有關，很多也是戰鬥時的攻擊道具
藍	水屬性，道具和水有關，如藥水和一些液體道具，而大部份可於戰鬥中當回復道具使用
綠	木屬性，是一些植物的道具，在戰鬥中可使用的道具比較少
白	風屬性，多數是一些粉末的道具，在戰鬥中以輔助道具為主

道具ICON解説

雷電	向敵人作出單體的攻擊
雷電×2	向敵人作出全體的攻擊
樹葉	回復我軍一人的HP或MP
樹葉×3	回復我軍全員的HP或MP
六芒星	對單一隊員或敵人使出特殊效果
八芒星	對全隊員或全敵人使出特殊效果
UP	能夠提升能力的最大值的道具
瑪莉ICON	在瑪莉能製作的道具傍便會出現這ICON
天秤	在製造道具時使用
武器（ワッペン）	特殊道具

道具畫面

作成	研製出已知道的道具
使用	使用現有的道具
裝備	裝備武器或道具
圖鑑	查看已知的道具的資料

日程表

休息	可以回復角色的HP和MP，也可以減低疲於奔命度
依賴內容	查看接受了的委託的內容
冒險者解雇	跟現有的同伴講「BYE BYE」，係咁先啦
武具裝備	裝備或更換角色的武器
系統	在這一項中，玩者可以更改遊戲的設定、儲存和讀取遊戲的進度



冒險者

在出外收集材料時，單靠瑪莉一人的能力四處闖很容易會發生危險（最好有家長陪同），為了減少發生危險的機會，便要找以下的同伴來幫忙了

詩雅（シア）

LV 0
HP 45
MP 38
雇用費 免費



是瑪莉自小的好朋友，她的能力值較低，但是能免費為你服務（這樣說有點怪），放她在最後排使用道具便最適合不過了。

路雲（ルーウェン）

LV 6
HP 88
MP 35
雇用費 60個銀幣

在戰鬥中他有令全員攻擊力上升的必殺技，所以他在玩者「乾塘」的時候他便會發揮他的效用了，可說是「價廉物美」。

古基魯（クーゲル）

LV 14
HP 156
MP 30
雇用費 140個銀幣



在冒險的初期最強的一個同伴，是一名強悍的劍士，但是雇用費卻十分昂貴，不過要到較遠的地方時，最好找他一起。

妙（ミュー）

LV 7
HP 86
MP 48
雇用費 80個銀幣

她跟路雲一樣超值，攻擊力平均，有效多的MP，不過亦和路雲一樣HP太低，但當她的級數升到一定的水準時，便會十分強。

哈里斯（ハレッシュ）

LV 9
HP 110
MP 25
雇用費 120個銀幣

他捨棄了騎士的身份而去當一名冒險家，是一名熱血的青年，雇用費雖然貴了一點，但是他很高的攻擊力在戰鬥時十分有用。

安迪魯（エンデルク）



LV 19
HP 280
MP 54
雇用費 400個銀幣

是多屆武術大會的冠軍，也是王室騎士的隊長，雇用費是眾多同伴之中最貴的，不過他真的十分之強，當玩者要往較遠的地方時一定要找他啊！

娜達鈴（ナタリエ）

LV 5
HP 79
MP 41
雇用費 160個銀幣

是一名十分有名的怪盜，被瑪莉捉到後成為一名冒險者，她的攻擊力低，但是速度卻十分高，在戰鬥可以增加逃走的成功率。

古拉斯（クライス）

LV 2
HP 57
MP 76
雇用費 免費

是アカデミー的首席，HP低但其攻擊力很高的魔法攻擊可以彌補這個缺點，在戰鬥中把他放在後排使用魔法或道具便最好不過了。

姬莉（キリー）

LV 13
HP 135
MP 80
雇用費 150個銀幣



謎之女騎士無論物理攻擊和魔法攻擊都很平均，HP和MP的數值也不少，在遠行時是一名十分值得信賴的角色。

斯華路（シュワルベ）



LV 10
HP 127
MP 30
雇用費 240個銀幣

身為盜賊團首領的他，有着不錯的攻擊力和極高的速度，而有多次攻擊回數是這角色的特徵。

尋寶好去處

附近的森林（近くの森）
來回日數：1日
可找到的材料：刺果（ニューズ）、魔法草（魔法の草）、笑菇（オニワライタケ）、朱夫他夫之槍之草（ズフタフ槍の草）

希比路湖（ヘーベル湖）
來回日數：4日
可找到的材料：希比路湖之水（ヘーベル湖の水）、魔法草、湖光之結晶（湖光の結晶）、神秘水草（ミスティカ）、朱夫他夫之槍之草

自由地山（ヴィラント山）
來回日數：12日
可找到的材料：加路尼岩（カノーネ岩）、彗星原石（コメート原石）、黃金色之岩（黃金色の岩）、古拉星礦石（グラセン礦石）

妖精洞穴（エルフィン洞窟）
來回日數：6日
可找到的材料：阿貝路比（アルベリヒ）、加路尼岩、彗星原石、祝福石（フェスト）、地底湖之積水（地底湖の溜まり）

美迪亞之森林（メディアの森）
來回日數：8日
可找到的材料：刺果、長青蘋果（常若のリンゴ）、蜂巢（ハチの巢）、藥毒藥除（ヤドクヤドク）、妖精之羽（妖精の羽）、竹（竹）、海膽（うに）

史多魯迪路瀑布（ストルデルの滝）
來回日數：12日
可找到的材料：水粉畫的枝（カッシュの枝）、雷滋安石（レジエン石）、金色的鮭（金色の鮭）、神秘水草、瀑布的水滴（滝つぼのしず）

妖精森林（妖精の森）
來回日數：8日
可找到的材料：沒有，但是在發生了得到妖精之腕輪的事件後，便可以到這些聘請妖精

DARK MESSIAH 暗黑救世主

地下世界捉迷藏





DARK MESSIAH

一直為大家介紹遊戲第一手最新資料，ATLUS的INTERACTIVE HORROR AVG《DARK MESSIAH》(暗黑救世主)，終於在PlayStation上登場。由於遊戲在未推出前，我們已作過了多次詳盡的介紹，所以今次主要會為大家講解一些關於迷宮中需要注意的事項，讓大家除了安坐家中利用DUAL SHOCK感受官能上的激性之外，也能領略遊戲的有趣之處。

TEXT：KOTARO

AVG　MEM　OFFICIAL PRODUCT　PlayStation

製造商：ATLUS　發售日：發售中(6月11日)
價格：$358　容量：CD-ROM　記憶：2~6 BLOCK





操作方法

	迷宮畫面	冒險畫面
方向鍵	移動、方向轉換	選擇指令
SELECT掣	控制視點和震動設定	—
START掣	遊戲開始時進入選擇畫面和開啟AUTO MAP	MOVIE CANCEL
□掣	PARTNER BUTTON(與同伴對話和利用同伴對融合體作出攻擊)	—
△掣	開啟AUTO	選擇ITEM
×掣	DASH移動	取消指令
○掣	開啟閘門	指令決定、輸出訊息
L1掣	左平行移動	—
R1掣	右平行移動	—
L2掣	後方轉向	—
R2掣	配合方向鍵作360℃視點移動	—



■以玩者的完成度來編製AUTO MAP

■進入房間後的冒險畫面

■在遊戲中所取得的ITEM，能於冒險畫面中出現遊標時使用

PARTNER CHARACTER

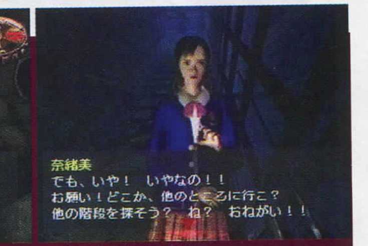
杉浦 奈緒美17歲　血型O型

遊戲中主角的第一位同伴，是都立高校的二年女生。天真爛漫的樣子中內裏卻十分剛強，感受性亦強，對於對闇中潛在的危機，持有極度敏銳的預知能力。

PARTER能力：持有預知能力，能於AUTO MAP正確找尋出融合體的位置。







■奈緒美憑藉極度敏銳的預知能力，指點主角迴避融合體

神谷 京二　28歲　血　型A型



遊戲中主角第二位遇上的同伴，是名廣大區域指定通令的連續無差別(無分老幼)殺人犯。容貌端正、溫柔、身型高大，無論如何都受女性歡迎的類型，可是卻有典型的性格破綻者，天性以殺人為嗜好。所持的手鎗是在兩年前一次逃亡中，殺害一橫濱兵器商處取得而來，自始便一直隨身攜帶。

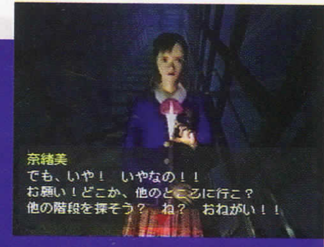
PARTER能力：持有手鎗裝備，亦能威嚇NPC(NON-PLAYING CHARACTER)人物從其身上取得ITEM的能力

武器：BECKER COCK JP 70 CUSTOM，能作18次攻擊，雖然破壞力不高，但裝彈數和連射性皆優越的武器。



尼路·伊華挪夫(リロイ·イワノフ) 30歲 血型B型





遊戲中主角第三位遇上的同伴，隸屬多國藉企業體「ORGAN」的企業指揮，對當團地下鐵車輛事故發出都內全體戒嚴和抹殺融合體的發規措施指令。而為了查明原因，伊華挪夫便率令一小隊往地下鐵站內進行殲滅融合體的任務。可惜突如其來的「融合體」，將該部隊隊員除伊華挪夫以外全數虐殺蠶食。眼看部下被慘殺，為了復讎的伊華挪夫便手持HAND LAUNCHER，隻身往東京MESH的深處進發。

PARTER能力：持有HAND LAUNCHER和對科學戰用重兵裝裝備，以及解除普通陷阱的能力

武器：HYDRA-2，能作12次攻擊，是多國藉企業體「ORGAN」的研究開發機關，對EI(異生物)戰用所開發的多機能型HAND LAUNCHER。將初代HYDRA兵器性能上的缺點「重量」和「操作性」大幅改良之後繼型號，配合DATA GOGGLES瞄準器，能將攻擊命中率提高。

露妮·羅麗(ルネ·ロレイン)



遊戲中主角第四位遇上的同伴，隸屬DES通信UNRERGROUND專門PHOTO JOURNALIST，是名追踪宗教組織神聖之輪實體的彷徨者，為了找尋答案而潛入東京MESH之中。

PARTNER能力：持有手鎗裝備，能對融合體作出攻擊。(據說亦能發出衝擊波轟飛對手和進入東京MESH內所設置的陷阱之中)

武器：M11，能作5次攻擊，美國製造，連射、單切式製品，從NEW YORK的鎗店中購入。

注意事項

心「震」回憶



遊戲通過對應的DUAL SHOCK和心跳聲音效，將主角的心跳狀況一一重現，若玩者不斷使用DASH移動，心跳就會加速，當達至一定程度時便會不能行動。所以在DASH移動中出現心跳加速的狀態時，便要放緩腳步，待心跳回復正常後，才繼續使用DASH移動。因為只有一直保持正常狀態，才是迴避融合體襲擊的最佳方法。

耳「聽」八方



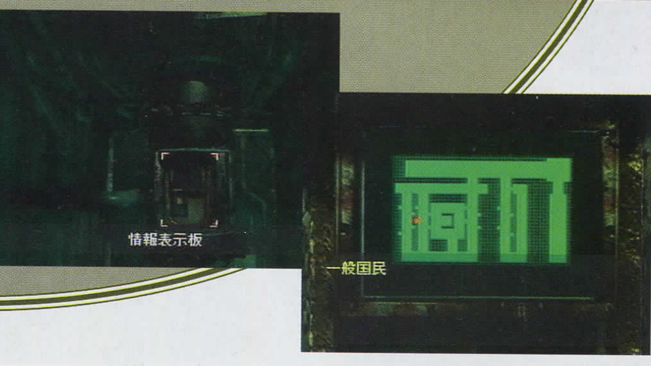
留意畫面內所發出的聲音，可感覺融合體與自方相隔的位置。若奈緒美相伴時，更可查看AUTO MAP，找尋融合體的正確距離，這樣就可輕易逃避融合體的追殺。

「指」點「迷」津



遊戲一開始中，在整備室所取得的指南針是不可或缺的道具，在東京MESH這複雜的迷宮裏，能夠清楚指示玩者的方向以致不會迷路。

一「卡」旁身



「鐵之卡」是遊戲開始時地下水路所取得的另一樣重要道具，在各版面中均有着一情報機關「情報端末」，除了能取得不同的情報之外，更可了解該版面的設置架構，對於完成版面有很大的幫助。

OPENING SCENARIO



路西亞，在一個貧窮家庭中出生的少年。而他成長的地方，就是暴都附近的貧民區。在這個烏煙瘴氣的地方內，每四個人就會有一個人患病。不過，不知何解這個路西亞卻可以健康地成長，可能是他命硬吧。

不過他的妹妹就沒有這麼幸運了，她患了嚴重的「重水症」，她不但不可以再享受陽光的溫暖，而且連視力也失去了一半。每天伴著她，就只有病發時各種各樣的疼痛，還有是等待著死神來臨的心情。

他在其妹妹病臥在床時，他說了一個關於公主與騎士的故事。路西亞向妹妹許下了諾言，要成為她的騎士，永遠守護著她。這哥哥就以這樣的說話激勵妹妹的生存意志。

最後，她也不能等到路西亞成為其騎士，身體終於支持不住，離開了這個世界，離開了路西亞。

路西亞悲痛到極點。他把妹妹的死，歸究於硬水處理設施的失修，令到食水受到嚴重污染。他歸究硬水處理設施的最高負責人——劍帝迪力（劍帝デュレン）！！他要向劍帝迪力討回公道，他要為妹妹報仇！！就是這樣，以報仇為目的的旅程開始了。

這個就是由6個都市所組成的「度域艾度島」！！

我們的主角路西亞（ルシアン），其冒險旅途主要都是在這個度域艾度島中（エドウアルド島）。原來這個島在三年遭逢酷劫——地殼變動再加上天氣反常，令到此島不少土地也被沙漠化，而這樣也規限了人民可居住的地方。而他們現在集中在6個城市中居住，這些城市分別是彩都、霧都、暴都、蒼都、皇都及煙都。而這些城市全都是路西亞的冒險舞台。





彩都:

這是一個人民安居樂業，而且藝術風氣甚高的國家，當然的成為了整個島的藝術品集中地。而且在這個都市內，人民生活水平極高。又，在這個都市內，會有各式人種出入，而當中還包括了島外人。



蒼都:

為於度域艾度島西北部的農產業都市，而且市內更有一個有機栽培設施。至於人民方面，他們的性格都是溫厚純樸，而且大都是勤力實務實幹的一群。





皇都:

度域艾度島的政治及經濟中心，而且市民的知識水平極高。另外，在這都市內文化設施林立，實在是培訓學者的好地方。所以，這裡也會聚了各都市的留學生。



暴都:

這是一個以鋼鐵工業為主的城市，而且城內更有大規模的武器商會，故此市內的武器生產業也非常活躍。不過，城中愛杯中物的傢伙也不少，令到酒吧林立，品流也變得複雜。而這裡文盲率是最高的。

煙都:

一個機械技術、熱力學發達的都市。由支配著此島生活的蒸氣機械及裝置等東西，去到由蒸氣發動的最先進兵器，都是由這都市專門開發、研究及製造。（唔？獨市生意？？）所以，這都市內亦集合了不少這方面的專門人才。

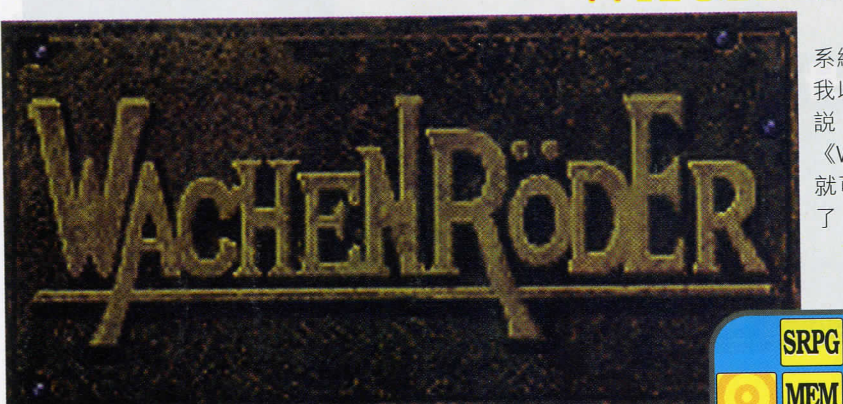


霧都:

這可說是水之都，（但從照片看上去一點也不像~~~）它擁有由古代遺留下來的硬水處理設施。然而，市內的人民都有獨性的個性。不知是否這個原因，這個都市卻是很多藝術家的出生地。（言下之意，是否說藝術家個個都是怪人呀~~）

アート・オブ・ノイズ

帶大家進入 WACHENRODER 的世界！



在上期的《遊戲誌》就為大家介紹了此遊戲的基本系統——用AP作戰的戰鬥系統。然而我的老頂J.J.要我以一個連載的方式來介紹這遊戲~~。那麼，今期又說甚麼好呢？不如……，介紹一下於《WACHENRODER》內的世界吧。如是者，玩者不是就可更容易了解這遊戲所帶出的氣氛及信息了嗎？好了，想到就要坐言起行，開始吧。

TEXT BY：小健健

SRPG　MEM
製造商：SEGA　發售日：預定於98年夏季
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SEGA SATURN





這遊戲的HP是怎樣回復的呢?

這可説是玩SLG時一個最基礎的問題，就是「HP時敵人扣掉了，怎樣才可令它回復呢？」其實在遊戲的初期，我們的女主角卡諾露（キャロル）已有一項用以回復體力的特殊能力，除了可以替自己回復體力外，更可為身旁的伙伴回復體力，不過射程就只得一格。當然，使用回復這特殊體力時是會消耗AP的。（當然這世界是沒有免費午餐的喲~~）





AP值戰鬥系統之基本戰術



上回也説過於這遊戲內是一個用AP值來玩的戰鬥系統。在一定的程度上，它是一個能給玩者更大戰鬥空間的系統。不過，在這個「有更大戰鬥空間的系統」中，玩者又可有甚麼戰術能令戰鬥效果事半功倍的呢？而以下就例了4點，以供各位參考之用。

戰術1：移動→攻擊



這可説是SLG中最最最基本的戰術，就是先行過去，之後再進行攻擊。不過要注意的是，若果目標距離太遠，即會用較多AP，令到移動後的行動選擇大為降低。



戰術2：移動→攻擊→移動





當跑了去敵人前面，向他攻擊，之後再利用移動來逃之夭夭。雖然説起上來不大光彩，但這戰術較適合用於敵強我弱的情況。唔，用這戰術時要注意攻擊時不能用太多AP，不然就不夠AP來逃走了。

戰術3：移動→攻擊→攻擊



好一個破釜沈舟的戰法。一跑了去敵人前面，再用盡可用的AP來攻擊對手。唔，在這個戰術下，最好是在有把握把對手消滅才好使用，不然到敵人行動那TURN時，就真是有你好受~~。所以我建議一攻擊就來招甚麼裝器技，有理無理的扣對手一部份HP，之後再用普通攻擊慢慢斬。

戰術4：攻擊→移動



用這戰術有一個先決條件，就是在TURN一開始時敵人就要在我方角色旁邊。又，為了留有足夠的AP讓角色在攻擊後移動到安全的地方，在攻擊時可要留留手，一下裝器技已經是極限。不然逃走距離不遠的話，很容易就會被敵人追回來再受攻擊。



超具迫力！這就是裝器技之畫面！！

之前我也説過這遊戲內有一樣叫「裝器技」之攻擊技倆，用了它不但會有較高的攻擊力，就連武器之發熱量及所消耗的AP也會增加。

原來，當角色使用這招「裝器技」時，是不會像普通攻擊般只是在地圖上用那「細細粒」的角色向敵人劈下去，而是切換至「裝器技畫面」，用多邊型所製作的畫面來表現出裝器技之迫力！！





當然，每個角色的裝器技招式也不同，所以就許「裝器技畫面」的表現手法也有所不同了。









By: Agent X · Glen

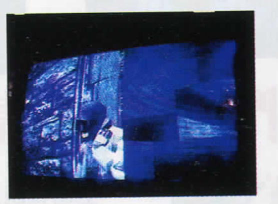
TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

ACT 製造商：KONAMI 售價：6800日圓(日版) Dual Shock 對應
發售日：9月3日預定(日版)、10月預定(美版) 記憶：未定
MEM PlayStation











E3備忘錄－新斷箭行動！！！

在E3中，KONAMI公布了其最新作品－《METAL GEAR SOLID》的有關資料，亦在會場中舉行了試玩活動。據了解遊戲現今的開發度雖然為40%，而試玩版的長度亦只不過為10分鐘左右，然而單看遊戲的開場片段，便吸引不少在場人仕圍觀，加上遊戲敵人的AI比起《天誅》有很大的進步和改善，也令筆者不得不另闢新頁來為大家作專題介紹。

FOXHOUND SPECIAL FORCES (獵犬特種部隊)



於1990年成立的「獵犬特種部隊」，其工作主要為負責對抗地區暴亂、防止恐怖活動及撲滅一些反政府組織。部隊成員方面，主要從軍隊中精英挑選，加上配備最先進的軍用裝備，令每一位成員均能夠在毫無支援之下，潛入敵軍中執行各式各樣的任務。


■紅外線望遠鏡。

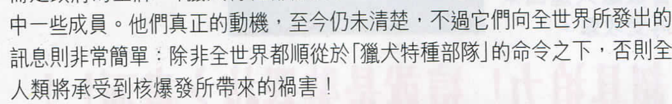
危機爆發！！反叛的精英

故事

21世紀……

遺傳工程技術的進步，「獵犬特種部隊」成功以基因改造來生產出一些「超級士兵」。

某日，在阿拉斯加的秘密核軍事基地受到突襲，然敵人卻並非外人，而是政府的王牌－「獵犬特種部隊」其中一些成員。他們真正的動機，至今仍未清楚，不過它們向全世界所發出的訊息則非常簡單：除非全世界都順從於「獵犬特種部隊」的命令之下，否則全人類將承受到核爆發所帶來的禍害！





METAL GEAR

「METAL GEAR」為21世紀最先進的戰略用戰鬥坦克，被政府列為最高機密。「METAL GEAR」擁有高度的機動及隱蔽性，而且只需要由一名士兵操作，便可以在極短的時間內深入敵人陣地。至於它的王牌，就是特別為「METAL GEAR」而配備的長程戰略核導彈；加上靈活性的優勢，令「METAL GEAR」可在核戰中的倖存率大大增加，繼而令政府核戰力得到維持，以準備第二輪的反擊行動。

「METAL GEAR」現今部署在美國阿拉斯加一個秘密基地中，亦即是「獵犬特種部隊」成員所攻佔的那個基地……

人物介紹

主角－SOLID SNAKE



前「獵犬特種部隊」主力成員，在桑給巴爾(Zanzibar)及外天堂(Outer Heaven)完成任務後申請退役。為了阻止隊友的叛國行為，而單獨潛入在阿拉斯加的秘密基地；然而在接受任務時，便免不了有點患得患失的感覺。

MERYL SILVERBURGH



立志要成為士兵的女子，被派到阿拉斯加的秘密基地駐守。當「獵犬特種部隊」成員成功佔據基地之後，她是少數仍不投降的士兵之一，在SOLID SNAKE到達後，主要負責協助他完成任務。

NINJA

謎一樣的忍者，究竟是敵是友？。在一層柔軟的特殊金屬包裹之下，是有血有肉的人類？或只不過是冷漠無情的電子零件呢？

DR.NAOMI



為「獵犬特種部隊」訓練中心的醫療主任，擁有全部的生物及化學知識。她將會利用衛星通訊系統來協助主角，以解決在行動中所遇到的困難。



OTACOM

兵器開發天才，正在基地的貨倉中致力研究新兵器，究竟他是敵是友？而他所研究的新兵器又是甚麼呢？

KENNETH BAKER

為一間民間企業的主席，亦是背後支持OTACOM開發新兵器的人物。他同樣出現於基地的貨倉中，究竟他與LIQUID SNAKE之間有何關係？

DONALD ANDERSON

國防部．防衛高等研究局(Defense Advanced Research Projects Agency) 局長。不過，當SOLID SNAKE潛入到基地的貨倉時，竟然發現了他的存在，究竟當中隱藏著甚麼秘密呢？

危險及回避系統

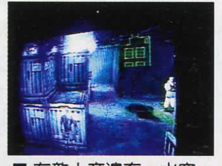
大家若有玩《天誅》的話，必定會知道當力丸被敵人發現後，遊戲中的「氣配」系統便會發出警號提醒玩者。至於在《METAL GEAR SOLID》中亦有類似系統，不過當中比起《天誅》更為複雜。遊戲中若SOLID SNAKE被敵人發現的話，畫面右上角的地圖會立即轉變成「危險」警號，這時玩者便要決定要回避或是攻擊。若玩者選擇回避的話，便需要在有限時間內離開敵人視線範圍之外，當「危險」字下的計時器到0的時候，就會由「危險」改為「回避」。而玩者這時同樣需要「左避右避」，直至計時器同樣到0時，便表示玩者已成功擺脫敵人的追捕而回復原來的地圖畫面。

這個設計比起《天誅》更為講求玩者的技巧，因為由於主角在遊戲開始時是手無寸鐵，所以當主角被發現時，敵人將會立刻從四方八面趕來增援，令主角陷入絕境。另外，就算主角成功逃離敵視線範圍外，仍需要玩者冷靜的行動，直至地圖再次出現，否則被敵人再發現的機會便會增加。此外，玩者亦需要留意避免主角踏上一些水窪，及暴露於紅外線攝影機上，否則便很易被的敵人發現的啊！


■ 被敵人發現了！



■ 在回避時間內不要被敵人再發現。


■ 在敵人旁邊有一水窪，不要踏上以免暴露行蹤。

叛軍重要人物

LIQUID SNAKE

帶領「獵犬特種部隊」成員攻佔阿拉斯加基地的首領，如謎一樣的個人背景，能力卻可與SOLID SNAKE爭一日之長短。



PSYCHO MANTIS

他的出現，可說是前蘇聯機密遺傳工程實驗的產品。能力方面，由於是試驗性質關係，故此一切仍是未知之數。



SNIPER WOLF

在部隊中的女狙擊手，受訓於英國廓爾喀精英軍團(British Army's elite Gurkhas)。她擁有驚人的耐力，能夠保持狙擊姿勢達一星期之久，加上百發百中的槍法，而成為「獵犬特種部隊」的主狙擊手。



REVOLVER OCELOT

蘇聯解體之後，曾在俄羅斯警方工作，加入了「獵犬特種部隊」後，成為LIQUID SNAKE的左右手。



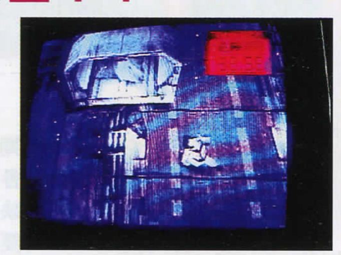
VULCAN RAVEN

為「獵犬特種部隊」的重型武器專家，擁有印度及阿拉斯加裔的血統，能夠抵受極度寒冷的天氣，故此是一名非常難以應付的對手。

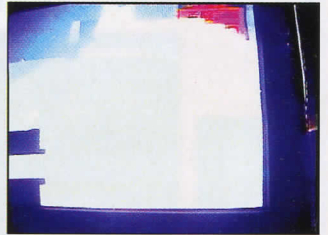


NG 1. 車底好安全？！


■ 1.就這樣被敵人發現了。(其實是因為被燈光照到)


■ 2.快躲進車底，看你有何辦法！

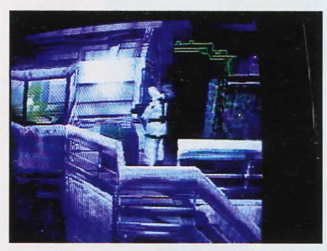

■ 3.咦？竟然在這時候亂拋垃圾！


■ 4.蠢人！送個"菠蘿"俾你至真。哈～哈～哈哈哈！

NG 2. 有"箱"唔好使盡利

■ 1.成功躲進"紙皮箱"之內。


■ 2.看我走得多麼"有格"。


■3. 你見唔到我～你見唔到我……！(重複又重複)


■ 4.大叔：你咪當我"老襯"！！

DEEP FEAR

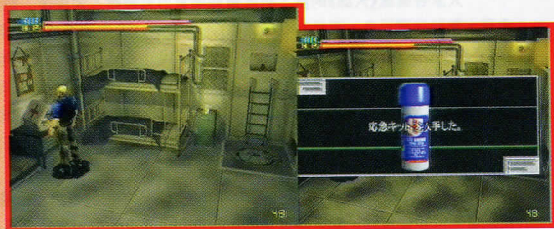
危機的發生！！

經過上期的遊戲介紹，讀者是否更加清楚這遊戲的玩法和故事的發展？而今期說的是遊戲的重點和其遊戲故事的往後發展，究竟JOHN將會遇到的是怎麼樣危機呢？

無限取得回復劑

在進行遊戲時，玩者每一刻都有機會被異變人襲擊而受傷，這樣就需要使用回復劑來回復主角—JOHN的HP值。在遊戲裏有數種回復劑，而當中有一種可以在下圖的急救箱裏取得，不但如此，在那裏還可以一次過取得八支，而次數不限。由於這些急救箱只會在指定的地方出現，所以玩者當見到它們時，請記下它們的位置，以便不時之需。





子彈補充

在遊戲中，玩者需要不斷使用槍械來攻擊那些異變人，子彈又會隨着玩者的使用而減少，到底要怎樣才可補充呢？玩者只要取得武器庫的PASS CARD，就可以到下圖的武器庫進行補充，但每一個武器庫的補充次數都是有限，所以小心使用。除此之外，子彈還可以在一些死屍或抽屜找到。







氧氣回復

各位讀者是否記得在上一期《遊戲誌》裏，曾經提及過AIR計和時間限制呢？而現在將會為各位解決空氣供給的問題。遊戲裏的房間大致可分成三種：沒有缺乏空氣問題、有時間限制和需要耗用AIR計。有時間限制和需要耗用AIR計的房間可以利用下圖的AIR SYSTEM（無限制使用）來增加空氣量，而有時間限制的還可以利用道具來解決，不過這會有次數限制。





AVG MEM

製造商：SEGA　發售日：7月16日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM X2

SEGA SATURN

TEXT：怪傑

故事～第二回

變身！

當昇降機的門打開時，便隨即發現了第一個男性生還者，JOHN正想問這男子究竟發生什麼事時，他便叫JOHN把自己殺死，而且亦將自己身旁的手槍交給JOHN，在這時候JOHN和MOOKY當然不知如何是好。過了不久，他的身體突然開始出現異狀，而之後那隻變得像蝸牛殼的手臂突然飛出數條觸鬚，飛出的方向正是MOOKY所身處的地方，這時MOOKY被這突如其來的怪事嚇呆了。當回復神智時，他便第一時間逃離現場。在這情況下，JOHN被迫使用手槍攻擊那男人。當它被了結之後，JOHN便立刻尋找MOOKY，被嚇到驚慌逃跑的MOOKY原來走到另一邊走廊盡頭的倉庫裏。

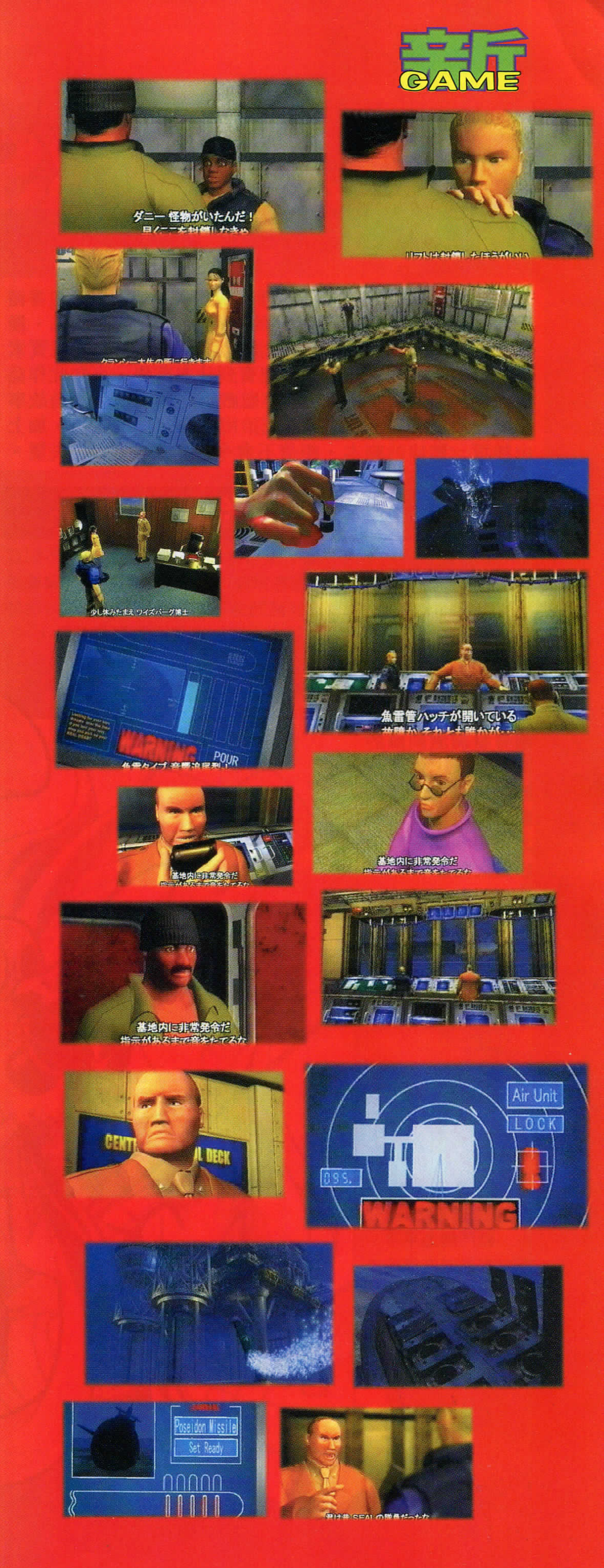
回程

JOHN進入倉庫的時候，MOOKY便提出回程的建議，JOHN當然不贊成這建議，因為他要履行職責。MOOKY看見JOHN那嚴肅的面孔後，亦只好繼續尋找博士的下落，他們隨即走往NAVY的控制室。到達後，JOHN便取回那張被MOOKY拿走的門匙咭，JOHN亦立刻去找博士的下落。當走到接駁控制室的走廊盡頭時，突然聽到一把從那道門後發出來的猴子叫聲。JOHN便帶着好奇的心進入其房間裏，之後就發現了一位女性生還者。在細看之下，JOHN發覺那女人與他未婚妻的樣子非常相似，而JOHN從那張職員証得知這位原來就是GENA博士。之後便立刻推醒她，而且當他們和MOOKY會合後，便將NAVY移動基地移回BIG TABLE，而JOHN他們便隨着BIG TABLE放下的連接器內升降台回到BIG TABLE。

另一危機

當他們回到基地的時侯，DANNY亦剛好走到來，而被異變人嚇到的MOOKY便立刻跑到DANNY的面前，告訴他必須封閉有怪物出現的NAVY基地，但由於DANNY未曾遇見這種事情，所以他不肯相信MOOKY的說話，不過經JOHN說出後，他才肯願意相信。同一時間，GENA博士便走往CRANSY大佐的辦公室。GENA博士走了之後，DANNY便和MOOKY一起回到NAVY基地內，而JOHN亦隨即走往CRANSY那處相量有關事宜。

在這時候，畫面回到潛水艇—SEA FOX的控制室裏，有一雙沾滿血跡的手慢慢伸到控制台上，並開動了在上面的魚雷發射器。此刻，BIG TABLE的工作人員便立即將這個消息佈告給正在開會的CRANSY。當收到這消息時，他便立刻走到控制室裏，並命令全體人員肅靜，因為這可能會影響將會發射的是那枚聲納導向式的魚雷。同一時間，那魚雷已經發射了，而魚雷推進的方向正是BIG TABLE所在之處。幸好這枚魚雷只在BIG TABLE的旁邊擦過，但它卻擊毀了BIG TABLE旁的儲氧庫，而另一方面，儀器上忽然顯示SEA FOX攜帶的核子導彈已經進入了準備發射狀態。由於這事件非常嚴重，所以艦長—CRANSY便派遣JOHN和剛從NAVY回來的MOOKY一同前往SEA FOX解除這個發射指令。





SLAYERS ROYAL 2

魔法與劍、飲和食德、破壞為樂的RPG

SLAYERS ROYAL(港譯：魔劍美神)是一套在香港反應一般，日本卻大受歡迎的作品，無論原著小說、漫畫、TV動畫、電影全也賣過滿堂紅。雖然上集遊戲質素的評價相當一般，但在SS仍能賣到廿多萬隻，可知此作品的受歡迎程度如何厲害。今集遊戲仍是以完全新作的故事及動畫作賣點，遊戲基本系統沿用上集並加以強化，加上由神坂一監修的劇本，相信不會令此作品的FANS失望。

TEXT：TAILS ZERO

RPG
MEM
製造商：角川書店/ ESP
發售日：8月27日　售價：6800日圓
SEGA SATURN

性格獨特的人物

此遊戲系列的最大特點，是可將SLAYERS ROYAL不同媒體作品的人物聚首一堂，一些在原著中從未碰頭的角色，隨着遊戲的劇情發展會有一同冒險及戰鬥的可能，實在是滿足FANS的最大服務，以下是暫時公佈了會出現在續集中的部份角色。

莉娜＝欣柏斯(リナ＝インバース)

一般女主角擁有的可愛、善解人意、美貌、身材她全部沒有，以自稱天才魔法師之名四處生事，雖然內心亦有善良一面，但要委託她辦事，分分鐘要有會招致更大不幸的心理準備。

白蛇之那咖(サーペントのナーガ)

常以自己的可觀身材刺激莉娜的蛇蠍女人，性格卑鄙無道義，但與莉娜拍擋時，其破壞力每每令黑白兩道也避之則吉。

積加迪斯＝古利菲(ゼルガディス＝グレイフーズ)

為恢復原來人類面貌而四處旅行的魔法劍士，在利害一致的情況下，有時會與莉娜等人一起行動，為人雖精明能幹，但有時仍會被眾女角弄到哭笑不得。

亞美利亞＝飛路＝迪士拿＝西魯(アメリア＝ウィル＝テスラ＝セイルーン)

常把正義掛在嘴唇邊的西魯國公主，戰鬥能力平平，但生事和惹麻煩的本領卻不遜於莉娜。.

加奧利＝加保利夫(ガウリイ＝ガブエフ)

四肢發達、頭腦簡單的一流劍士，因外表有型關係，莉娜對他亦帶點傾慕之心，可惜在眾女角淫威下，他往往會成為諧角一名。

？？？

遊戲模式

遊戲繼承上集系統，主要分冒險及戰鬥兩部份，故事由AVG式的城鎮冒險表達，戰鬥部份則以戰略SLG模式進行，但在系統及演出的一些小節上會作出很多強化及改良。





遊戲與戰鬥畫面分析

食堂

村鎮內的食堂是冒險的必經之地，也是主角們最愛到的生事地點，點菜時可作全員或一人的進食選擇，進食除可恢復各項狀態外，更可加強各人的能力值，除此之外，食堂內能收集到很多有助冒險的情報，要多加留意。



移動地圖

隨了固有的地區及城鎮行動版圖外，城鎮各項設施的移動變更為畫面選擇式，而且在曾經到訪的地點會作出顏色改變，令城內行動的次序一目了然，改善了上集操作不善的情況。





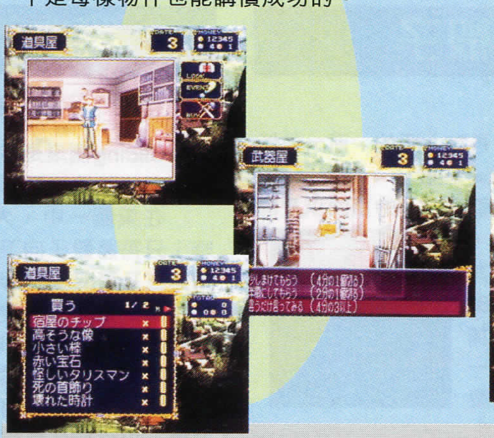
戰鬥演出

今集最大變更點，是可將戰鬥版圖作360度的視點轉換，而在魔法射程範圍內的同伴更增加了（！）的圖像顯示，以減少上集經常殺錯良民的情況。魔法的演出效果亦加強不少，以SATURN來說有此表現實在相當不錯。



道具、武器屋

今集增加了很多道具及武器可供選購，有部份物品更可能與劇情的進展有密切關係，因此要與店主多加交談，在上集受到好評的講價系統依然健在（莉娜出名視財如命），而且還把過程精簡了，但並不是每樣物件也能講價成功的。



宿屋

增加了FOOD、STAY兩種選項，還分五種程度的休息時段，畫面亦會細緻地作出時間改變，籍此能增加玩者對遊戲的投入感，對故事進程亦可能有所影響。



部份精彩的魔法畫面



■莉娜的烈火球



■莉娜的烈閃槍



■那咖的螺光衝靈彈



■那咖的淨化結界





XI [sái]

前言

在第七十五期的遊戲誌中，積奇都已經給大家粗略的介紹過這遊戲的系統，而如果可以成功地購買到上一期遊戲誌特別版，或者近期在特許銷售店購買過原裝遊戲的話，相信大家都可以得到這遊戲的體驗版，不知道大家在試過之後對這遊戲有甚麼感覺呢？甚麼？！難玩？唔… 這對一般初學者都有一定的困難，但是當經過一定程度的練習後，相信大家都可以成為專家呢！

第一課：認識骰子

Seven 幸運的七

不用小弟多說，大家都知道一粒骰子是有六面的，而一粒骰子上的點數分佈為何呢？先讓大家看看這一顆骰子：

就如平時大家在遊戲中看骰子，只能看到骰子的頂面以及向着畫面的左右兩面，我先姑且叫頂面叫A，左面叫B而右面叫C，而它們的背面分別為A*、B*和C*。大家可發現到A和A*、B和B*以及C和C*有甚麼關係嘛？沒錯，它們相加的和都是7，所以看到一粒骰子的其中一面，便不難知道背着的另一面點數。一定要好好記着這一點哦！！



Dice 不同的骰子

而在本遊戲中，骰子是有五種類的，它們分別是：

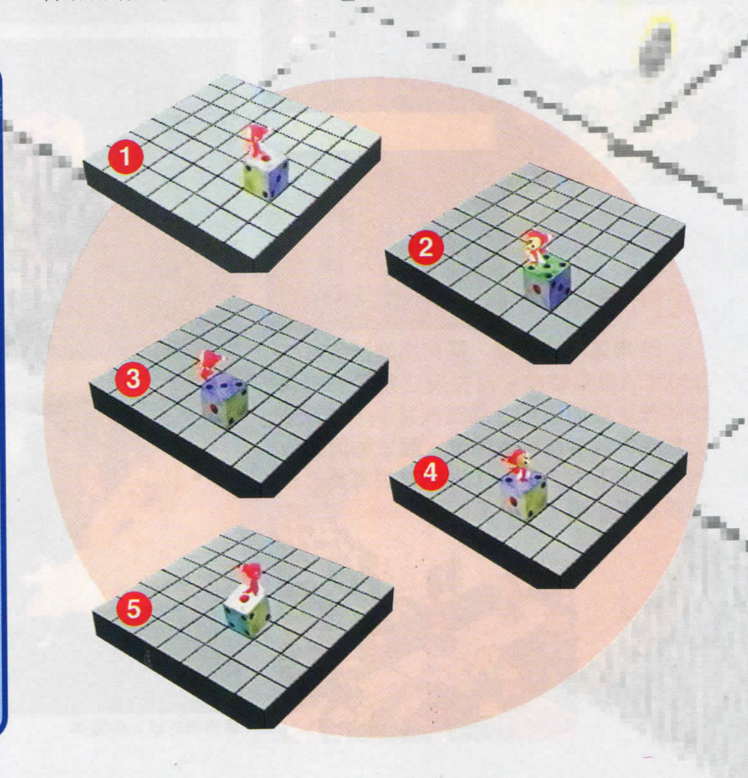
種類	說明
普通骰：	如玩者站在骰子上便可便它轉動，而在地上推動則會平移
冰骰子：	玩者站在上面可以轉動的，但一推動則碰到障礙物才會停下來
石骰子：	玩者如站在上面仍可轉動，但在地上不能推動，而如果玩者被這種骰子踏個正着時是會即死的
木骰子：	這骰子在解謎模式時才會出現。站在上面時可以轉動，而在地上推時也是會轉動的
鐵骰子：	這骰也是在解謎模式才會出現。但無論站在上面或在地上推它也是不能移動的

第二課：基本移動技巧

Sliding 側滾的技巧

Sliding側滾是本遊戲中第一樣必須認識的技巧，因為這是所有技巧的開始，要明白甚麼是側滾，請先看看下面幾張圖：

在第圖一中，大家可以看見骰子的頂面是1點，在第二圖時，只需將骰子向下轉動，1點的那一面便會轉到左面去，但是如第三及第四圖所示，無論這骰向左或者向右轉動多少次，骰子的左面仍是沒有改變，仍是1點呢！這時只要將骰子如圖五般向上轉，那麼1點便可以重新回到頂面。只要好好利用這個方法，便可以將原本在頂面的點數移到同一直線上任何一個位置。當然，剛才的只是一個比喻，點數和方向是可以隨着實際的需要而改變。仍然有任何問題嗎？大家大可自己試試，相信大家都可以容易的將這技巧學會的。







基礎技巧號外

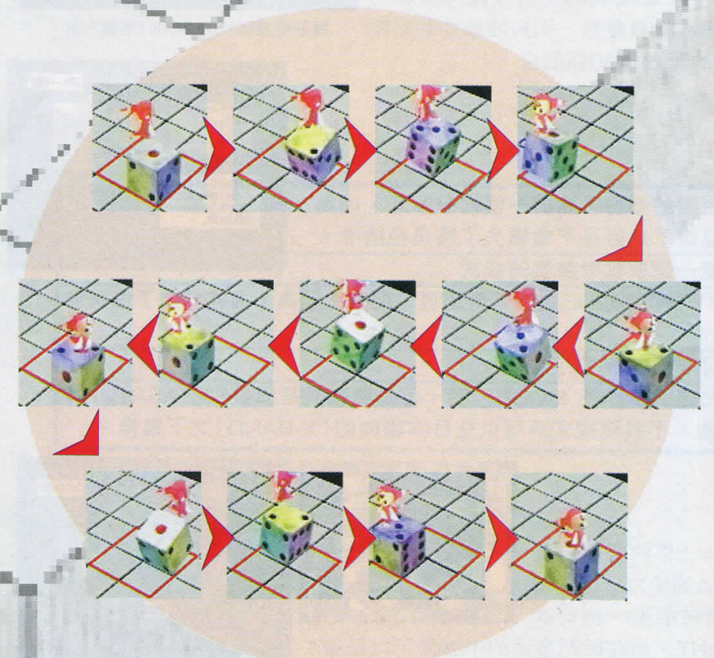
Text By：小寶寶啦薯　© 1998, Sony Computer Entertainment Inc.

PUZ　MEM
發行商：Sony Computer Entertainment Inc.
價格：248港元　發售日：6月18日
PlayStation

Sliding衍生出來的第一個技巧：四格的啟發

先作出一個假設，現在這骰子的面數分佈如下：頂面是1點，左面是2點而右面是3點。在一個2×2的方格內，這粒骰子的移動會怎樣？不知道嗎？看看下面的一連串移動吧！

在這十二次的移動(剛剛一個循環)中大家可以發現到些甚麼呢？沒錯！在那2×2的方格中，出現的點數只得三個：1點、2點和3點。結論也是一樣，「在2×2的四格中，無論怎樣移也只得三個點數出現。」要好好記着這一點哦！另外，大家可以發現到另一樣東西嗎？那就是對角的移動，只需轉個半圈便可以將一顆骰子的頂面那一點移到它對角的格子中，由於這移動只需在小小的四格內便可做到，所以在平時訓練模式中是非常有用的。而大家可以看到嗎？這一個對角移動，只是兩個Sliding的組合罷了，所以如果先前的Sliding都攪不清時，便不能習得更深的技巧了。



第三課：把握連鎖時間

實色和半透明色

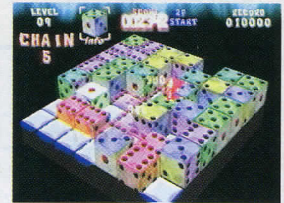
相大家都知道一顆骰子當消失時，是會慢慢地沉到地下的，但大家可知道骰子沉下的時候是可以分為實色和半透明色兩個階段的嗎？雖然無論是實色或是半透明，它們都可以做出連鎖，但是它們仍是有一些分別的。玩者如果站在實色的骰子上，就可以平時一樣走到別的骰子上，而且是不能立即走到地面上的。但是萬一站在半透明色的骰子上便有所不同了。站在那兒時是不可以走到別的骰子上，這就好像站在地面上差不多，而唯一不同的，就是仍可趁機走上實色的骰子上行動，但如果四周都沒有實色的骰子時就唯有乖乖的找另處重新走上去吧！另外半透明骰子是可以被另一些骰子蓋着的，這也是做連鎖的其中一個技巧哦。



在圖的上方，可以見到一些實色和半透明骰的分別吧

連鎖骰子的關鍵數目

什麼是連鎖，我想也不用多說了，但是有些時候好像是應該有連鎖的，但為何連不上呢？先讓我們重溫怎樣消去骰子的：就是一些骰子連在一起，而骰子數目大過或者等於該堆骰子的點數時，它們便會消失。連鎖就是在骰子未消去時加上骰子，使它產生連鎖，而一般人都以為只要在旁加上骰子便可，但是這只是其中的一部而已。在連鎖時留意在畫面上可以繼續造成連鎖的骰子數，若它們的數目不足夠做成消去時，連鎖便不會成立。例如畫面上正在做一堆6點的連鎖，而畫面上仍未完全的骰子尚有五粒時，只要加上一粒(共有六粒)便可做到連鎖，但如果少於五粒，便不可以了。另外，如果畫面上那五粒骰子是分開了的時候，如果加上的那一粒骰子不能將它們連成一堆時，連鎖也是不能成立的。



有連鎖哦！

但是畫面只剩下不足五粒連鎖骰子，所以不能再連鎖下去了

後話

相信大家看過這三課的基礎技巧，都會得到一點啟發吧！當然，如本篇所題，這些只是一些基礎性的技巧，如果想學到一些更高級的技巧、得到更多更大的啟發、知道電腦在各模式的行動去向、思考方法以及更深入地認識這一個遊戲的製作，就不容錯過遊戲誌攻略部(尤其是小弟)全力泡製的XI [sái] 完全投入手冊了。本書即將面市，請留意報攤啦！！

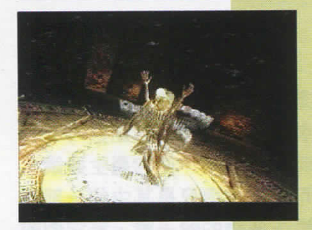








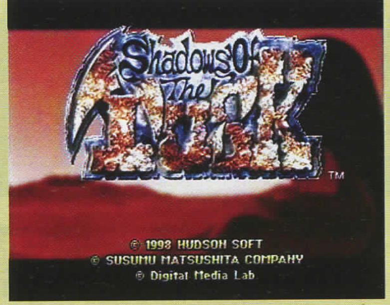














SHADOWS OF THE TUSK

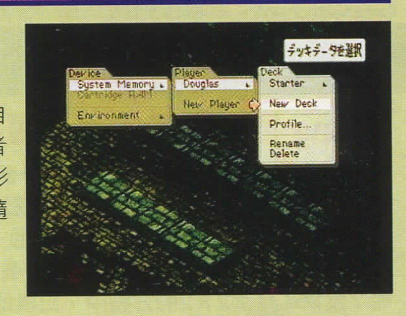
BY：格仔衫之男

STORY

在遠古的時候，在大陸的西面出現了一條魔龍，在那個地方有一個勇敢的騎士，他的名字是RICHARD • ROSEWALL，他在騎士們的支持下，在最後終於將那條魔龍收拾了，但這一條魔龍在消失之前留下了一個呪語，「在ROSEWALL家有女孩出生，而在她18歲的那一天，我便會復活......」

在數百年之後，ROSEWALL家族的女孩出生了，她的名字是REBECA，在她18歲生日的那一天，呪語應驗了，而戰鬥也在這一天開始......

遊戲流程



在第一次開始這遊戲時先要輸入玩者的姓名，然後便設定自己的出戰陣容，而在一開始是只將三卡片（即三個角色）給玩者選擇和30點MANA，MANA是遊戲中的一些魔法點的名稱，會影響全員使用魔法時的次數和出場的人數。遊戲中的於卡片是會隨着遊戲的進度增加，也可以靠跟別人對戰來贏得新的收藏品。

戰鬥方法



■要根據MANA POINT來做人呀！

開始戰鬥之前，是要做一些準備工夫，首先在PLAYER這一項開始一個新的進度，然後使用STARTER進入COMMAND來更改出戰的隊員，EDIT是調配人手的指令，出場的人數要視乎MANA的數值而定，在初期配置的地方最多可有5人，而放在召喚的那一排的隊員最多可有7人，不過每一個DECK只可以容納8人，而在初期配置最中間的人便是LEADER了，當玩者已做好準備，便可以按DUEL來選擇遊戲的模式，而遊戲模式會在以下介紹，每場戰鬥的勝敗條件都是一樣，勝利條件便是要敵人的LEADER或全員戰敗，而失敗條件則是要我方的LEADER或全員戰敗，戰鬥的時限是30個回合。

遊戲模式

STORY MODE	是遊戲中主要的部份，屬於一個初級模式，因為在隊員被打敗了之後是不會損失了該角色的卡。
PRACTICE MODE	顧名思義是一個被玩者練習的模式
ANTE MODE	在完成了STORY MODE之後才會出現，難度比較高，而被打敗了後是會損失卡片的。
VERSUS MODE	這模式是可以跟2P的對手對戰
X-BAND MODE	遊戲的方法跟VERSUS MODE一樣，但是這模式是須要SEGASATURN MODEM的，不過這模式只可以在日本國內的「X-BAND」之下運作。

MANA AREA





遊戲的戰鬥地點是在一塊5格×5格的畫面上進行，在這 會有一些叫MANA AREA的地方，這些地方是可以MANA的，雙方的隊長所在的那一格可以在每一個TURN回復5點MANA POINT，而在戰鬥畫面的中線便可以回復1點，為了可以爭取得 一定的MANA POINT，最好便盡量佔領這些地方。



各狀態解說

BERSERK	攻擊力+3，但是在每一回合開始之前是會扣掉3點HP
POISON	在每一回合開始前是會扣掉1點HP，對着機械是沒有效的
STONE	石化，不會受傷但也不可以回復，更不能進行任何行動，而且每回合會扣掉3點HP
ACID	每一回合開始前是會扣掉1點HP，對着機械時便會扣掉2點HP
MAGIC SHIELD	能夠將所有魔法無效化的一種魔法防禦
FLIGHT	有飛行能力的角色可以穿越其他角色
RAPID	可增加2點的移動力
FALL	令有飛行能力的角色的飛行無效化
WILD	在這些地方獸人的攻擊力會+1
NIGHTMARE	在這些地方死靈的攻擊力會+1



角色的種族

遊戲中的角色可以分為四大種族，他們的能力值都各有不同：

1.人類	沒有什麼特別的一個種族；
2.機械	酸性攻擊是這種族的弱點，但它們對毒的耐久性很高；
3.獸人	全體AP和HP都很高的種族；
4.死靈	有能夠在死後復生的能力。

初期登場的人物

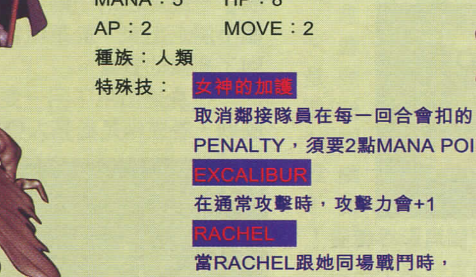
這遊戲最有趣的地方便是遊戲的人物設計是由松下 進所畫的，他是誰？大家有看過日本遊戲雜誌《FAMI通》嗎？有的話便會知道他是誰了，因為這雜誌的封面便是由他繪畫的了，是不是有點「熟口熟面」呢？

RICHARD

MANA：12
HP：12
AP：4
MOVE：2
種族：人類
特殊技：LEADERSHIP
當選他為LEADER時，我方全員攻擊力+1
水平斬
扣掉鄰接的3格上的角色3點HP

WIZARD ZADOK

MANA：8
HP：6
AP：-
MOVE：2
種族：人類
特殊技：火球
給予指定的角色2點的傷害，須要3點MANA POINT
火炎壁
扣掉鄰接8格上的角色6點HP，須要8點MANA POINT
戰神的加護
增加鄰接隊員1點的攻擊力，須要2點MANA POINT



SIENNA

MANA：8　HP：10
AP：2　MOVE：2
種族：人類
特殊技：MANA之泉
在每一TURN開始之前增加1點MANA POINT
後方支援
使鄰接的角色+1攻擊力
復仇之劍
在受到攻擊時會增加1點攻擊力

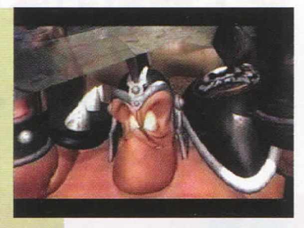


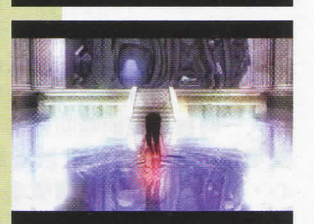
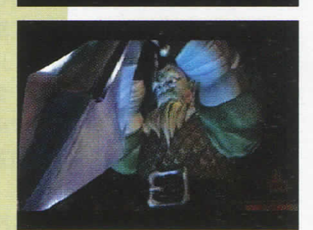
REBECCA

MANA：5　HP：8
AP：2　MOVE：2
種族：人類
特殊技：女神的加護
取消鄰接隊員在每一回合會扣的PENALTY，須要2點MANA POINT
EXCALIBUR
在通常攻擊時，攻擊力會+1
RACHEL
當RACHEL跟她同場戰鬥時，RACHEL的攻擊力會+1

GUARDIAN

MANA：11　HP：15
AP：5　MOVE：1
種族：獸人
特殊技：回復之霧
回復身邊8格的角色的HP，除了自己之外
絕對防禦
令指定的角色對任何攻擊都會無效化
生之負責
在每一回合開始的時候，會扣掉1點MANA POINT，當沒有足夠的MANA POINT時他便會死亡







TEXT：古拉拉_B

從T開始的故事

十五歲少年、手提電腦、勇氣、萬里尋親記



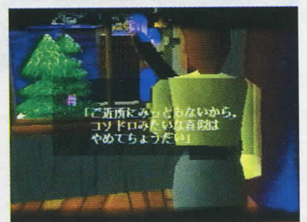


前言

突然失去至親的人會是怎樣的感受呢？突然被送到了一個完全陌生的地方，感受又是怎樣的呢？踏在迷一般的土地之上，前路茫茫，在不知將會發生甚麼事的情況之下，你會怎樣處理呢？

故事

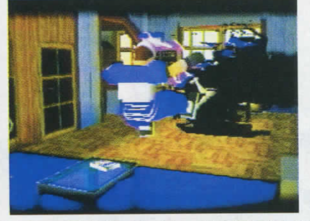






某一個平靜的下午，一名十五歲的少年拓人（タクト）又在街上以惡作劇來發洩心裏的不滿。他踏着心愛的滑板在街上左穿右插，一時間令交通也混亂起來，令他有一種莫名奇妙的快感。「今天玩夠了。」拓人如常由家中庭園的樹爬回自己的房間時，被母親發現了。拓人一時被母親的嘮叨弄得心情也變壞了。他無視於母親所謂的關心，隨手的拿起了一罐噴漆在自己房間的牆壁上肆意塗鴉，起伏的心情像好了一點。突然手提電腦有來信訊號，但是那電子郵件了只有一堆以「T」字開頭的英文，發信人資料毫無記錄，令拓人十分迷惑，於是他便查一下那些英文的意思，原來它們分別是「陷阱（TRAP）」、「TRICK（陰謀）」、「旅程（TRIP）」和「真相（TRUTH）」，不過仍然令拓人摸不着頭腦。這時，在大廳的母親發出驚叫並不斷向拓人求救，於是他便即時跑到樓下看個究竟。「呀！」真的很可怕！母親正在被一個黑影吞噬着！拓人聽到母親仍然在呼叫，可是面對着那黑影他實在束手無策。「只有硬拼了！」時間不容許他再去想，即時便衝向那團黑影，他一下子就被轟向牆上。拓人忍痛爬向被吸着的母親，還是再一次被擊倒了。迷糊中拓人看見母親被那黑影完全吸了進去，自己卻甚麼也不能做！





這時手提電腦的訊號又響起了，那封古怪的電子郵件仍然不斷出現，電腦畫面上只有一大堆的「T」字。「可惡！搞甚麼鬼了？甚麼T啊！混帳！」拓人正在猛力踏着那可惡的手提電腦時，其怪的事就發生了。一閃之間，他到達了一個完全未知的世界。

拓人從昏睡中醒來，在一個密閉的房間中，忽然有一把女聲對他說……

「你醒來了嗎？」一個女性向拓人問道。

「這是甚麼地方？」拓人問。

「啊！是甚麼地方呢？」

「別開玩笑了！你是誰？」

「啊！我是誰呢？」

「快點答我！」拓人怒道。

「你是不會明白的，你是怎樣來到這兒……」

「這是牢房吧！」

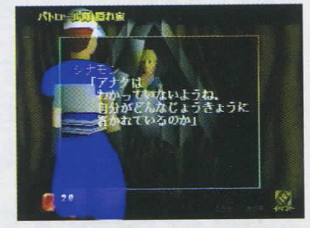
「就這麼吧！我是主巡邏隊的副隊長，名叫西娜蒙（シナモン），多多指教」

「主巡邏隊？那又是甚麼啦？」

「無可奉告，這是何處，你為何會在這裏，發生甚麼事，一切與閣下無關。」西娜蒙冷冷地道。

「那，讓我離開吧！」

「我還得向隊長報告你醒來的事，失陪了。」



拓人向西娜蒙查問母親的下落，但是得不到半點回應。為了尋回母親和離開這個不知名的地方，於是拓人便在房內四處調查有沒有可以逃走的地方。幸好給他發現了一隻黑色的小動物從牆邊的一個小洞走出來，於是便跟着牠逃離到了鄰接的貨倉。



在倉外出現了另一隻紅色的小動物，看來牠是給拓人帶路的。拓人只好碰碰運氣，跟着牠走。來到了一條通道上，擊倒一些守衛之後，不知不覺的來到了隊長的房外，還聽到隊長堅持對拓人執行死刑，反而西蒙娜卻為拓人辯護。



為了保住性命，拓人便沿着通道離開了巡邏隊的基地。他看着那隻紅色的小動物，說：「差點忘記了謝謝你，你叫甚麼名字？你常常喵喵的叫，不如叫你喵喵好嗎？」那小動物卻有靈性的，竟然搖起頭來，並轉身讓背上的名字拓人看到。

「原來你叫奧莉（オーリー），好吧！我們一起去冒險好嗎？」

拓人漫長的旅程開始了，到底他能否找回母親？能否找出元兇？能否離開這個世界呢？

遊戲

玩者要控制着拓人在世界各處進行冒險，一方面要找出魔王的所在，一方面要救出母親，返回自己的世界。世界中有着各式各樣的情報、武器及道具，可以強化拓人或者打開通往其他地區的通道。玩者可以使用近身武器或者遠距離魔法攻擊敵人，擊倒敵人之後除了可以取得花的種子之外，還可以得到寶石。收集一定數目的寶石便可以升級，體力亦會即時全滿。遊戲中會有動作性的難關，要利用玩者的技術來通過，還有大大少少的迷宮考驗玩者。當右下角的「視點轉換」（カメラ）燈號閃動時，就代表玩者可以改變視點，有時候會因此而發現新的通道或者道具啊！

屬性／魔法

遊戲中的武器和魔法共有三種屬性：光、水和音。它們是互相剋制的，玩者如果選用了適當的武器或魔法，便能給予敵人較大的傷害。使用魔法（花朵）和使用武器一樣，不過使用次數是有限的，能取得更花朵便可以使用，沒有等級限制。武器和道具的説明都可以在手提電腦中看到。

手提電腦

這是玩者最初便有的道具，記錄了玩者的等級、所持有的道具及顯示玩者現時的位置。隨着故事展，將會取得一些連接手提電腦的介面呢！

世界

遊戲的世界中有很多不同的地區，玩者可以經由通道到達，但某些地區是要取得特別道具才可以進入的。

1）平原地區

冒險開始的地方，有一些刻有字的石頭，其實是給玩者的提示。還有那些懸在空中的石柱，又是甚麼呢？



CHECK POINT1
擊到巡邏隊員之後，可以取得三種基本的武器。



CHECK POINT2
和音之一族對話，便可以取得通往冰雪地區的必要道具「紅色的書籤」（赤のしおり）

CHECK POINT3
可以使用汽球通往空中花園各個部份。

2）沙漠地區

是水之一族所居住的地方之一，這裏會有一個秘密地點，水之一族正在準備進行某些計劃。在這裏的敵人會比較平原地區的強。



CHECK POINT1
到水之一族的工場拿取介指（リング），這是其中一件關鍵道具。



CHECK POINT2
水屬性的攻擊會對敵人造作更大的傷害。

3）冰雪地區

長年冰天雪地，有一座冰山名為ICEBERG（アイスベルグ山），它的「八合目（山的十份之八高度的意思）」中有一位光之一族的族人正在等待着玩者。



CHECK POINT
要找到水之一族的一個山寨，那是通向「八合目冰山」的路徑。



4）AIRPOCKET的天空（エアーポッケの大空）

除了空中花園之外，還有滑板場，及可以到達音之一族所守護的音之樹。



CHECK POINT1
空中花園裏有地方替玩者栽培取戰鬥中所得到的種子，除了可以取得花朵之外，更可以將花朵進行合成，造出新的花朵。

CHECK POINT2
如果持有票，便可以到滑板場進踏「滑板行迷你遊戲」。

CHECK POINT3
要利用升降台才能到達音之森林的內部。



登場角色

拓人（名字玩者可於開始遊戲時更改）
完全不信任大人的十五歲少年，性格孤避。為了找到擄走母親的魔王而開始冒險。



西娜蒙
巡邏隊的副隊長、故事的女主角



奧莉
和拓人一起在世界之中冒險，可算是拓人的朋友



BLACKIE
是敵？是友？本體完全不明的生物

光之一族
在世界中四處旅行的一族，經常都是充滿朝氣。

水之一族
能從空氣中造出水的一族，會給預拓人很多提示。而他們亦在謀反對抗魔王。



音之一族
看守着製造聲音的樹木的一族。

巡邏隊
樹葉造成的兵隊，一直在守護着世界的秩序，是乘着風來移動的。

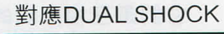


遊戲中還有很多很多的謎有待玩者去解開啊！努力吧！



BOWBERMAN FANTASY RACE

BOMBERMAN ファンタジーレース



對應DUAL SHOCK

RAC 2P

製造商：HUDSON SOFT
售價：5800日元
發售日：預定8月6日
容量：CD-ROM

PlayStation

炸彈人也跑步

TEXT：怪傑

《BOMBERMAN》可算是HUDSON最具代表性的遊戲人物，而且他們利用BOMBERMAN來製作了一個又一個經典的ACTION遊戲，不過現在將會介紹的並不是ACTION遊戲，而是一個RACING遊戲，就好像較早前在PlayStation上推出的那個《BOMBERMAN WARS》一樣，推出其他類型的遊戲。





1 P MODE

在開始時，玩者可以揀選自己喜歡的CHARACTER，以及從路兒和迪拿中選擇一匹作為其角色的坐騎，除此之外，更可以自由改變角色的名字，令到玩者可以感到一份親切感。比賽開始時，玩者將會和四名由電腦控制的角色比賽，當中玩者可以使用特定武器「炸彈」，來妨害對方和增加自己的速度。在轉彎的時候，玩者不但可以像賽車遊戲段轉彎，還可利用三角跳來過彎，用以追過對手。

由於路兒是可以用金錢來購買的，所以當角色的金錢增加時，玩者可以購買一些擁有特殊能力的路兒。在比賽時，玩者就可以利用路兒和迪拿的特殊能力來奪取冠軍。





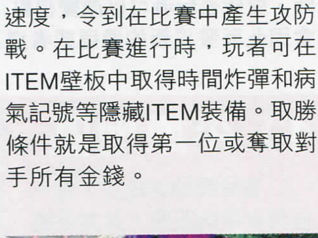




VS MODE

這模式的整個畫面會以水平分割方式來分為1P和2P的畫面。在這裏玩者可以和朋友一起進行兩人同時對戰，當中玩者可以利用自己手持的金錢和朋友大賭一場，這樣令到遊戲的比賽更加刺激，而遊戲中的炸彈使用亦和1P MODE一樣，來妨害對方和增加自己的速度，令到在比賽中產生攻防戰。在比賽進行時，玩者可在ITEM壁板中取得時間炸彈和病氣記號等隱藏ITEM裝備。取勝條件就是取得第一位或奪取對手所有金錢。











世界觀

這遊戲的舞台是在距離地球遙遠的宇宙空間，在寶巴星有一個由艾欣博士製造「BOMBERMAN FANTASY LAND」，那裏將會舉行一場又一場的賽跑比賽。







可以乘坐些什麼呢？

在遊戲裏只有路兒和迪拿兩匹坐騎，而它們有曾經在BOMBERMAN系列裏出現過，雖然只有兩匹，但它們有很多擁有不同特殊能力的類型。





路兒

由於牠的性格溫馴和擅解人意，所以最適合一些初玩者乘坐。

迪拿

在迪拿兄弟中，牠雖然是年齡最小的，但卻有倔強的性格，而牠在迪拿中是一流的類型。

有什麼道具

為了取得冠軍，角色就必須配備ITEM和靈活地運用它們。

玩者只要取得印有「?」的小板，角色就會裝上不同的ITEM裝備。當取得後，ITEM會在畫面裏顯示出來。通常只會顯示一個炸彈記號。



「LINE BOMB」—玩者能夠同時使用三個炸彈，令到在比賽時更加方便使用。



「POWER BOMB」—普通炸彈的爆炸力增加，這一定有很多障礙物因炸彈威力增強而被炸毀。



「REMOTE CONTROL BOMB」—玩者能夠控制炸彈的爆炸時間，令到玩者在阻擊對手的時候，更容易擊中目標。



除了這些ITEM之外，這遊戲更會有一些隱藏ITEM。

參加者

白色炸彈人



由於聽聞他的宿敵會在今次的比賽中出現，為了守護宇宙的和平，專程乘坐公共汽車到遙遠的寶巴星。





黑色炸彈人



身為白色炸彈人夥伴的他今次居然為了金錢而專程到達遙遠的FANTASY LAND參加這個比賽。在比賽中，他將會和宿敵「巴古拉」決一勝負。





寶利迪邦巴



非常喜歡金錢的寶利迪今次當然為了取冠軍而參加這比賽啦。在比賽中，她會使用不同的手段來取得冠軍。她是唯一一個參加這個比賽的女性。





戰鬥員15號



惡之軍團「依基依基團」的團員。他對於這個比賽優勝的獎金感到興趣，所以他一心一意參加這比賽。





巴古拉



惡之帝王「巴古拉教授」。今次他為了收集征服宇宙的資金而參加這個比賽，在比賽進行時，他究竟會使用什麼卑鄙手段呢？





秘密人物



謎一般的參賽者。在比賽時，他是一位拼命地跑的參賽者。







SUPER B-DA MAN BATTLE PHEONIX 64

ACT
MEM
製造商：HUDSON　發售日：7月24日
售價：6800日圓
NINTENDO 64

Text：積奇

看誰可以坐上最強寶座！

遊戲內容

相比起PUZZLE要素十分強的GB版和SFC版，這個N64版將會變成3D化的ACTION GAME。而於B-DA MODE內將會有10種類的B-DA競技供選擇，和漫畫一樣以一對一的形式進行，而且更是對應3D STICK的呢！



■遊戲內也有原創角色登場。

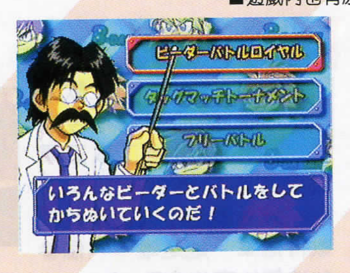
B-DA MODE

會由全部12名B-DA Man進行競技對決，項目會分成10種，而這個模式內的玩法亦會有3種供選擇。



(1) B-DA LOYAL

把自己以外的B-DA Man擊敗便是這個模式的主要目的，而選擇不同人物，其完結時的畫面亦會不同。



(2) TAG MATCH TOURNAMENT

組成二人組合，以錦標賽的形式進行遊戲。這個模式可供1至2人遊玩，與電腦進行對戰。



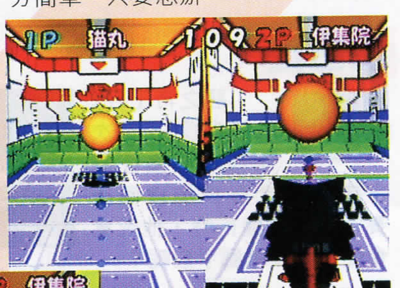
(3) FREE BATTLE

可自由選擇競技的項目，同樣可供1至2人參與。

競技 FILE NO.1 AIR BALL BATTLE

玩者和敵方的陣地會分成兩邊，而中間會有一個波浮於空中。玩法十分簡單，只要想辦法把球打落對方的陣地便為之勝出，有點兒打排球的感覺。

勝利條件：把球射向對方邊的刺為之勝出
限制時間：2分鐘





■只要把浮於空中的球，接觸到對方地上的刺便會勝出。

競技 FILE NO.2 B-DA MAN RALLY

由起始地點把珠射出，於一定距離停下後再發射，直至終點為止。這遊戲的玩法有點像GOLF，而於賽道中會有一些「環」，只要把珠通過便可得到分數。

通過環時所得的點數：
銅……1分
銀……2分
金……3分
GOAL……5分
勝利條件：到達終點時看誰得的分數較高
限制時間：3分鐘



■於賽道四散的環共有4種，每種也是不同分數的。

競技 FILE NO.3
BILLIARDS BATTLE

顧名思義，會以桌球形式進行。和敵方交互的射擊，以5球為限，把球擊落袋取得分數便是遊戲的目的，高分為之勝出。





勝利條件：當兩位球手分別射滿5球時，看誰的得分較高
限制時間：——

■球的顏色會分為兩種，白色可得1分，紅色的有3分。

競技 FILE NO.4
扑鼴鼠 BATTLE

那些鼴鼠會由上下左右的洞穴中出現，用你身上的珠把其擊退吧！不同的鼴鼠也是不同分數的，於1分鐘之內看誰的得分較高。





勝利條件：——
限制時間：1分鐘，於終結時看誰的得分高為之勝出

■鼴鼠的種類有4種，當然先射高分的吧！

競技 FILE NO.5
射恐龍 BATTLE

這次會乘坐行走中的吉普車，向着迎面追來的恐龍進行射擊（有點兒朱記Feel），而恐龍則有速龍和暴龍兩種。向對方的恐龍射滿10球，其恐龍便會向對方攻擊，被攻擊的一方會扣去10分。



勝利條件：到達終點時看誰的得分較高
限制時間：——

■向着對方邊的恐龍射滿10球，對方便會被襲。

競技 FILE NO.6
TRUCK SHOOTING

乘坐着一架礦車（運礦的那種）飛馳，遊戲玩法呢？於乘坐時四周會有一些分牌出現，看準時機把其擊落便可得分，高分的人便是勝利者。



得分表：
分牌A～E……2分至－2分
F、G（隱藏）……10分
勝利條件：於礦車到達終點時看誰的得分較高為之勝出
限制時間：——



■由於礦車會左搖右擺，十分考反應。

競技 FILE NO.7
POWER CRUSH

把眼前出現的目標破壞便是這個遊戲的目的，全部目標共有16個，於1分鐘內看誰破壞得多為之勝出。





勝利條件：誰先把16個目標破壞為之勝出
限制時間：1分鐘

■只要知道目標的弱點便可以一擊把其破壞。

競技 FILE NO.8
PANDA DARTS BATTLE

於一塊土地上，雖然不明為什麼會有這麼多熊貓出現，但是它們的手上確實拿着我們極之渴望的分牌！不用多說，把這些分牌擊落便是至勝的關鍵。



得分表：
分牌A～E……1～10分
大熊貓……－1分
小熊貓……－5分
勝利條件：於限制時間終結時，誰的得分較高為之勝出
限制時間：1分鐘

■熊貓們會隱藏於水中和竹叢中。

競技 FILE NO.9
GATE CLEAR BATTLE

把設於門上的裝置解除，進入最裡面的房間把目標破壞便是致勝關鍵。於限制時間內，誰會先進入這個房間呢？





勝利條件：最先進入最裡面的房間便勝出
限制時間：1分鐘

■不順着數字是不能打開的，門上的設置也有各式各樣。

競技 FILE NO.10
鬥魂 ROBOT BATTLE



是一項向着控制板攻擊，操縱巨大機械人戰鬥的競技。把對方機械人的能源扣至0或於限制時間內能源多於對方便為之勝出，控制板上則有拳、腳和必殺技等供選擇。而技的使出便是依靠控制板中央的「魂」，向其射擊增加魂數便可使出不同的技了。





勝利條件：把敵人擊倒
限制時間：——

■對着控制板中央的「魂」射擊便可使出強力的攻擊。



TRAP GUNNER

立體空間破滅罠地獄

TEXT：KOTARO

© ATLUS 1998

ACT | 製造商：ATLUS 發售日：8月預定 | 價格：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定 | 2P | MEM | PlayStation

遊戲概要

「罠」，粵音棉，意即捕鳥獸等所使用的套子，其中有着圈套和陷阱的意思，而ATLUS新公布遊戲《TRAP GUNNER》，就是需要玩者於立體空間世界內，使用各種各樣的罠(TRAP)來將對手擊倒為目的之新類型對戰動作遊戲。

其中，立體空間裏有着回復體力和POWER UP等各種道具供玩者拾取，然而，玩者要通過在立體空間中所設置的地雷、遙控爆彈和陷阱，令對手遭受極大損害。除設置不同的罠之外，遊戲中更有近距離下的拳蹴攻擊和遠距離下角色獨有的飛行道具及直接道具攻擊，其中配合極具裝置緊逼的罠，成為戰略性並重的動作遊戲。



GAME STORY

由六名戰士所組成的TOP CLASS SPECIAL AGENT，在黑闇世界裏可說是無人不曉。可是，黑闇世界中的惡之秘密結社「GAIN」，明白到若然他們各持不同的想法，將會成為其最大的絆腳石。因此，「GAIN」隱藏正體的身份，分別與他們六人接觸，委託他們進行抹殺其他AGENT的任務。然而，「GAIN」只要待他們委託完成，將餘下的一人消滅，便可以坐享漁人之利，輕易地將黑闇世界支配。就這樣六名各具本領的AGENT同伴之激烈戰鬥亦由此展始……



遊戲模式

STORY MODE

六名基本AGENT角色供玩者選擇與電腦對戰的模式，除了有擊倒敵人的對戰之外，更有着特別任務等特殊版面供玩者挑戰。



特別任務

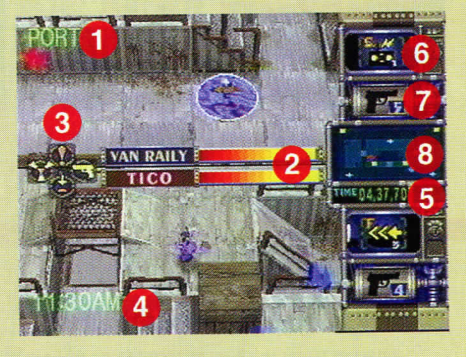
在此版面中，玩者要在限定的時間之內將各種罠解除，其中有難度極高的「防衛設備破壞」和「取得極秘」等任務，令玩者從中學習新的技能。

VS MODE

以上下分割畫面，供玩者自由對戰的模式，基本形式和STORY MODE相同。

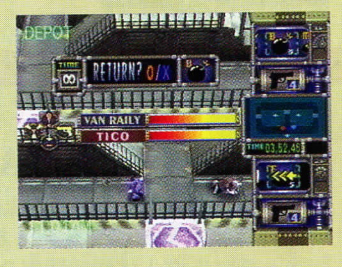
畫面說明

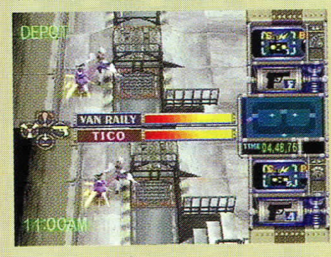
1）STAGE
2）體力
3）KEY COMMAND
4）STAGE TYPE
5）TIME
6）罠（TRAP）
7）所持武器
8）全體 MAP

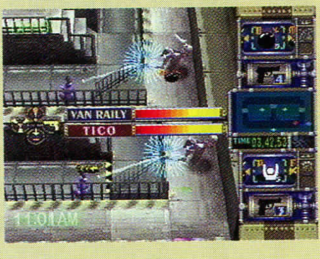


鎗銃攻擊・近身戰

在遊戲中，一眾角色均持有各種自己獨有的鎗銃，作為對遠距離敵人攻擊之用。其中它們有威力弱，但具有連射性的手鎗，亦有威力大，但沒有連射性的火箭砲，而每種鎗銃也設有一定的彈量數值，當彈數跌至零的時候，玩者就必需要替其上彈補充，可是上彈時角色會出現數秒不能行動的硬直時間，所以玩者要小心利用，勿讓對手有機可乘，只要能活用角色不同的打擊技和鎗銃攻擊，便可作為誘敵進罠的手段。此外，在兩者近接距離的狀態下，會取消使用鎗銃攻擊，強制以拳蹴攻擊進行格鬥戰，因此玩者要當心角色在近接時會否對自方構成不利。







視點切換

在《TRAP GUNNER》中，玩者能隨自己喜好而切換對戰中的視點，其中共分為鳥瞰、橫向和斜向三種視點，對於掌握對手所設置的罠之正確位置有着很大的幫助。









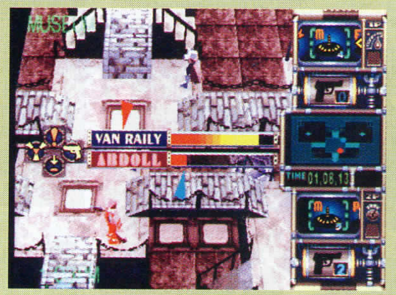












TRAP COMBO

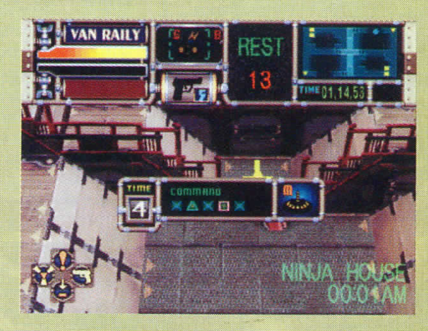
除了單體設置罠之外，玩者更能設計複數和連鎖使用罠，讓對手遭受更大的損害。同時憑藉UNIT攻擊用於戰略上，亦可作為誘敵進罠的手段。

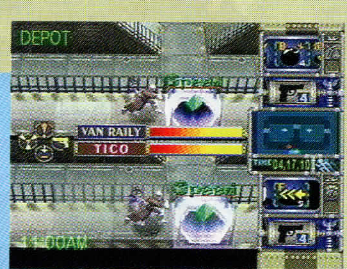
攻防戰

在《TRAP GUNNER》的戰鬥由面內，有着不同的高低差地型，由立體多變的樓梯和街道等交錯組成，其中玩者要透過「警戒行動」，找尋對手所設置的罠，在限定時間內輸入正確密碼將罠一一解除。版面內共有不同特定位置「POWER PLANT」，輸出不同的道具，主要共分為以下五種：









PROTECT
角色一定時間內進入無敵狀態。

體力回復
回復被損耗的體力。

UNIT
HOMING（追踪）型鎗銃，能給予對手極大的損害，是為一發逆轉的道具，但最大缺點就是不能擊倒對手。

SPEED UP
角色一定時間內移動速度提昇。

TRAP
「罠」（TRAP）數量完全回復。

罠之種類



遙控爆彈
由玩者引爆的炸彈。

炸藥
單體時不具攻擊力，需要利用開關來啟動或誘爆的攻武器。

地雷
以踏足啟動，能予對手極大的損害。

陷阱
跌進洞窟後，一定時間內行動不能。

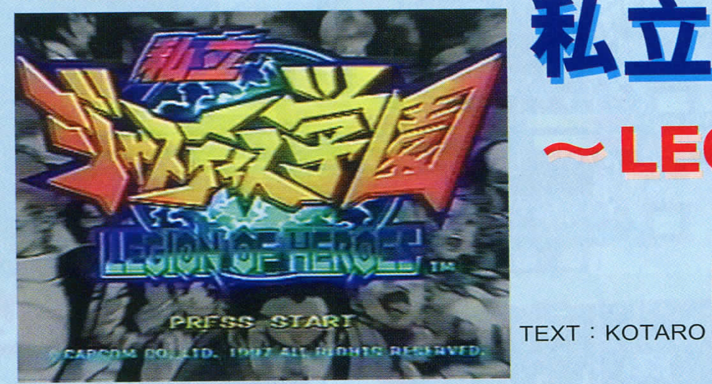
毒氣
一定時間後，在所限範圍內發放毒氣。

反重力裝置
對手踏足後，將其吹飛往指定的方向。



私立 JUSTICE 學園

～LEGION OF HEROES～



TEXT：KOTARO

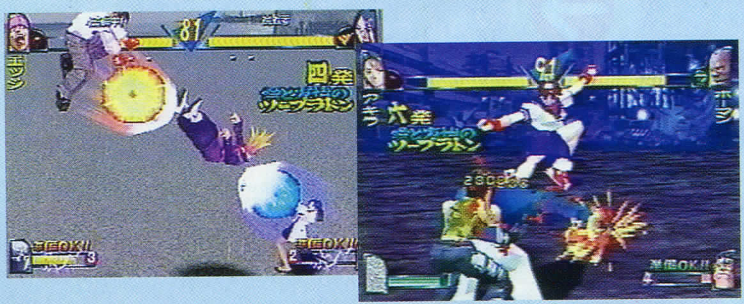
FIG	製造商：CAPCOM　發售日：7月23日 價格：$443　容量：CD-ROM×2　記憶：BLOCK數未定
2P OFFICIAL PRODUCT MEM	PlayStation

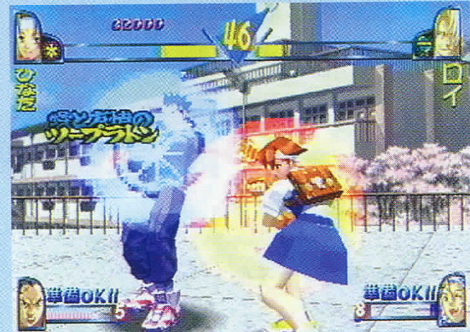
新教師、總舵主，全員登場！？

CAPCOM第二隻採用PlayStation互換性基板SYSTEM 11開發的立體對戰格鬥遊戲《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》，去年年尾在業務用街機推出時大受歡迎，今年CAPCOM終於宣布移植至PlayStation之上，着實叫一眾支持者雀躍不已。



由於遊戲利用互換性基板製作，而且配合CAPCOM多年移植技術的經驗，相信要在PlayStation上將遊戲效果完全重現亦絕對不會是一個問題。此外，廠商為迎合家用版玩者的需求，為遊戲度身訂造新的遊戲元素，務求比原版表現更豐富。





■在PlayStation版《POCKET FIGHTER》中，亦收錄了《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》遊戲的體驗版，當中不乏MOVIE等項目介紹，有興趣一睹其遊戲的移植度便不能錯過

要數家用版《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》最特別的地方，就是「一個遊戲、兩隻CD」，其中共主要分為以移植業務用版本，加入原創角色、新系統和各種模式的「ARCADE DISC」，以及收錄家用版原創校園生活模擬遊戲「熱血青春日記」的「EVOLUTION DISC」，令遊戲性更為豐富。

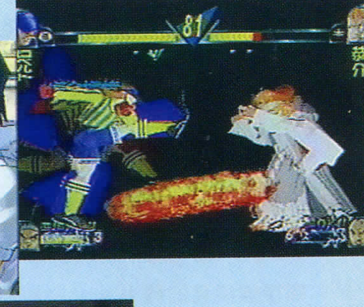


原創要素

ORIGINAL ANIMATION OPENING

為使家用版更具新鮮感，廠商CAPCOM特意地為遊戲設計全新的開地片段，採用原創動畫所製成，表現人物於遊戲外另一種效果。除了有精彩的ORIGINAL ANIMATION OPENING之外，CAPCOM更找來「尾藤功」先生為遊戲主唱OPENING THEMA「熾熱鼓動」，此子曾主唱多首名曲，其中日本極受歡迎的作品《明日之丈》（港譯：《疾風鐵拳霸》）亦是由他本人主唱，所以對於喜愛該作品的人定會有一些印象。







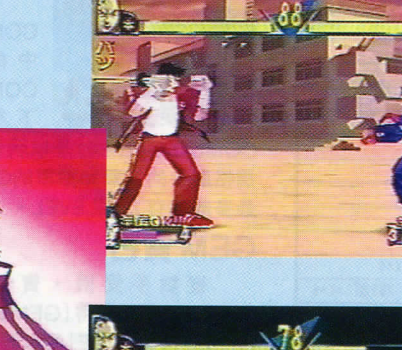
■找來著名歌手尾藤功，為遊戲主唱OPENING THEMA「熾熱鼓動」

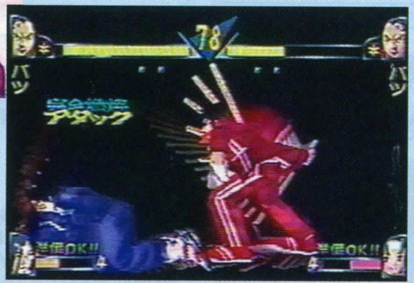


原創角色

～耀眼的紅色運動衣～熱血 隼人

PlayStation版獨有的新原創角色「熱血 隼人」，是由一向繪畫熱血漫畫而聞名的漫畫家「島本和彥」先生負責擔任人物設計，雖然其角色的故事背景和動機均各樣不明，可是，從公布畫面所見，大家亦可得悉他是一位身穿紅色運動衣，手持竹劍作武器的教師，不知這位新上任的老師會否與在島本和彥筆下的熱血型教師同出一徹呢？

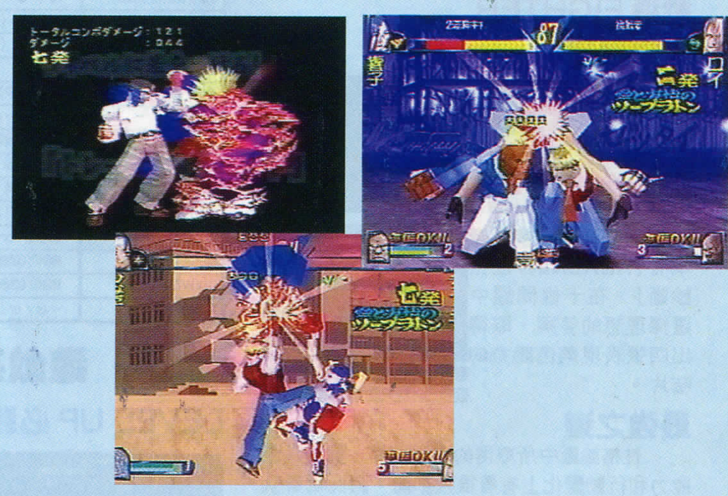




原創模式

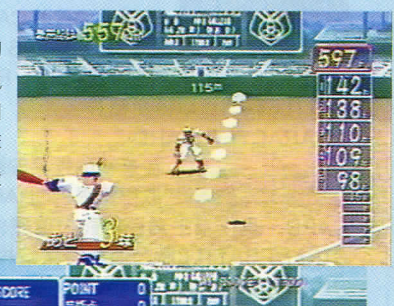
「ARCADEDISC」

家用版《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》除收錄業務用街機版本的「ARCADE MODE」之外，遊戲亦加入了不少新的模式，其中有供玩者練習和鑽研連續技的「TRAINNING MODE」，也有考驗玩者實力和耐力的「SURVIVAL MODE」，還有以劍道團體戰和TEAM BATTLE形式為藍本的「團體戰MODE」和擊倒眾多對手的「TOURNAMENT MODE」，令遊戲內容更富豐。



「EVOLUTIONDISC」

如前所述，在第二隻CD中，共收錄了校園生活模擬遊戲「熱血青春日記」和重新調整平衡度的「私立JUSTICE學園EVOLUTION」。其中「熱血青春日記」的基本概念與同廠《POCKET FIGHTER》中「創造FIGHTER」相類，主要作為創造自己獨有的原創角色，在育成當中更會出現陸運會「五輪祭」等不同的MINI GAME，至於如何去提昇角色等能力值，就請留意《遊戲誌》日後的續報吧！





「補遺」角色

～傳說之總舵主～風間 醍醐

另一位新登場角色，就是風間晶一直追尋，只會在爆機ENDING中出現，行蹤不明的兄長「風間醍醐」，亦是外道學園中傳說的總舵主，究竟他的出現到底對晶、榮二和岩帶來甚麼衝擊呢？







■為切合CAPCOM對遊戲的重視程度，《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》更會於「少年MAGAZINE SPECIAL」漫畫連載作宣傳

POCKET FIGHTER 口袋鬥士

TEXT：KOTARO

FIG 2P MEM

發售日：PlayStation版發售中(6月11日)/ SEGASATURN版7月9日　記憶：1 BLOCK
價格：PlayStation版 $358/ SEGASATURN版5800日圓　製造商：CAPCOM　容量：CD-ROM

SEGA SATURN/ PlayStation

以上畫面均屬PlayStation版本

原創要素

創造FIGHTER 創造過程







■「RIVAL BATTLE」是供創造FIGHTER對戰的模式

首先玩者要接受魔學者TABASA的「性格診斷」，在十條問題中選擇理想的答案，取得出四張表現角色能力的咭片。

最強之道

性格診斷中所取得的四張咭片，對於角色能力和行動變化上有着很大影響。因此玩者就要通過STREET BATTLE和SURVIVAL BATTLE，從戰鬥中取得勝利收集更新的咭片，而咭片主要分為以下三類：

性格CARD

守りの指輪

在最初的性格診斷中能取得兩張的性格CARD，是作為主角色行動的變化，通過STREET BATTLE的相同角色對戰和SURVIVAL BATTLE戰鬥而取得新咭片。

CHARACTER CARD

修羅の数珠

在最初的性格診斷中亦能取得兩張的CHARACTER CARD，是作為主角色的能力值變化，通過STREET BATTLE戰鬥而取得新咭片。

PREMIUM CARD

竜のナミダ

令角色能力大幅提昇的咭片，在SURVIVAL BATTLE中戰勝一定對手後所取得的特殊咭片。

操作系統

基本操作

(玩者向右時的操作)

→	前進
←	後退
→→	DASH
←←	BACK STEP
↙ or ↓ or ↘	蹲下
↖ or ↑ or ↗	跳躍
↙ or ↓ or ↘．↖ or ↑ or ↗	SUPER JUMP
← or ↙	GUARD 防禦
空中← or ↙	空中 GUARD 防禦
SELECT 掣	挑發
START 掣	遊戲開始、暫停，以及途中參與
□掣	PUNCH（P）拳攻擊、決定
×掣	KICK（K）蹴攻擊、取消
○掣	SPECIAL（S）GUARD CRUSH、決定
△掣	挑發及 ITEM 轉換

特殊操作

砍擊系 GUARD CRUSH	N＋S（可按着掣儲勁）
前方系 GUARD CRUSH	→＋S（可按着掣儲勁）
對空系 GUARD CRUSH	↓＋S（可按着掣儲勁）
GUARD CRUSH COUNTER	←＋S
投技．擲技	地上或空中近敵時 P＋K
指令投	←↙↓↘→or→↘↓↙←＋PK 同按
受身	被對手吹飛時 P＋K
DASH 攻擊	→→＋P or K
追討攻擊	對手倒地時↑＋P or K
REVERSE 攻擊	倒地時連打 S 掣
回轉起上	倒地時← or →
MEGA CRUSH	MIGHTY COMBO GAUGE Lv 1以上時 P＋K＋S
COUNTER CRUSH	MIGHTY COMBO GAUGE Lv 1以上，被對手攻擊吹飛時 P＋K＋S
ITEM 玉攻擊	← or ↙ or ↓ or ↘ or N＋KS 同按

遊戲系統

LEVEL UP 必殺技



遊戲中玩者能收集出現於畫面上的GEM寶石，令下方的「LEVEL UP必殺技GAUGE」增加。GEM寶石共分為紅、黃、藍三種顏色，每種顏色均對應其專有的必殺技，當取得GEM寶石時，GAUGE便會增加，最多為三個LEVEL，而必殺技LEVEL UP後，其整體的攻擊力、HIT數和判定範圍也會大大增強。

FLASH COMBO



在近敵時，由站立拳攻擊開始，根據特定恒例配合時間再接上拳和蹴攻擊，造出連續和連係性並重的攻擊「FLASH COMBO」，其中COSTUME的表現不同，技攻擊屬性亦會有所不同。

GUARD CRUSH・GUARD CRUSH COUNTER



「GUARD CRUSH」主要作奪取對手GEM寶石的防禦不能技，當奪取對手的GEM寶石後，其必殺技亦會因而LEVEL DOWN。「GUARD CRUSH」共分為砍擊、前方和對空三種型態，利用方向桿組合使用。而「GUARD CRUSH COUNTER」是以受身將對手「GUARD CRUSH」反擊的技巧，可是要注意「GUARD CRUSH COUNTER」落空後所出現的硬直，以免被對手有機可乘。

MIGHTY COMBO



「MIGHTY COMBO」亦即是遊戲中的「SUPER COMBO」，其中能源下方的「MIGHTY COMBO GAUGE」是以玩者利用攻擊對手、擋格對手的攻擊和拾取的GEM寶石來增加，最多能儲存九個LEVEL。

GEM 寶石

從對手受損、寶箱和「GUARD CRUSH」中所取得「GEM寶石」，是「LEVEL UP必殺技GAUGE」的泉源。



■「RAINBOW GEM」令全GEM和MIGHTY COMBO GAUGE 同時增加



■「GEM寶石」共分為小、中、大、特大(POWER GEM寶石)四種不同的SIZE，其中以「POWER GEM寶石」相等於一個「LEVEL UP必殺技GAUGE」量

ITEM 玉攻擊

除了上述所提及的方法之外，ITEM玉、GEM寶石和回復體力的食物，亦能於攻擊「ITEM CAREER」處取得。其中「ITEM玉」共分為炎、冰、毒、爆彈、BANANA、石化和雷合共七種，最多能同時持三個「ITEM玉」，以挑發掣轉換ITEM。





MEGA CRUSH・COUNTER CRUSH



持有無敵狀態緊急回避攻擊「MEGA CRUSH」和「COUNTER CRUSH」，是以釋放GEM和MIGHTY COMBO GAUGE寶石及能源，將危機逆轉的技倆。

受身

被投技等攻擊吹飛至空中時回復體勢的系統，亦是防止對手作追打攻擊的最佳方法，而回復體勢後可立即移動和攻擊。



全角色技指令表

《STREET FIGHTER ZERO》系



RYU

特殊技

- 巴投　近敵時←↓↙＋PK同按
- 鎖骨割　→＋P
- NERICHAGI　→＋K

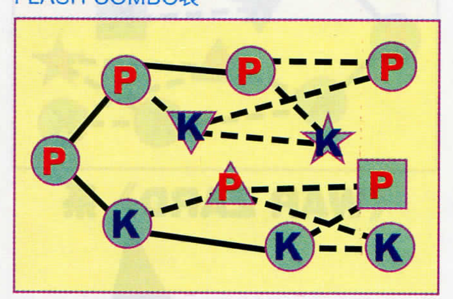
LEVEL UP必殺技

- 波動拳　↓↘→＋P
- 昇龍拳　→↓↘＋P
- 龍捲旋風腳　↓↙←＋K
- 空中龍捲旋風腳　空中↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

- 真空波動拳　↓↘→＋S（↓↘→↓↘→＋P）
- 暴雨龍捲旋風腳　↓↙←＋S（↓↙←↓↙←＋K）
- 烈風迅雷掌　→↓↘＋S（P・P・→・K・P）

FLASH COMBO表





春麗

特殊技

- 鷹爪腳　空中↓＋K

必殺技

- SPINNING BIRD KICK　←↙↓↘→＋K

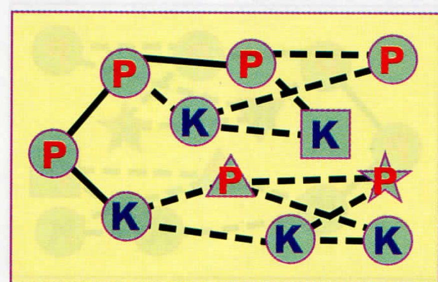
LEVEL UP必殺技

- 氣功拳　←↙↓↘→＋P
- 飛昇腳　→↓↘＋K
- 百裂腳　K連打

MIGHTY COMBO

- 氣功掌　↓↘→＋S（↓↘→↓↘→＋P）
- 輪海嘯　→↘↓↙←＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋P）
- 霸山飛昇腳　→↓↘＋S（↓↘→↓↘＋K）

FLASH COMBO表





ZANGIEF

特殊技

- HAMMER THROW　近敵時← or →＋PK同按
- PILE DRIVER　近敵時↙ or ↓ or ↘＋PK同按
- FLYING BODY ATTACK　空中↓＋P
- DOUBLE KNEE DROP　空中↓＋K

必殺技

- IRON PRESS　空中↓↓＋P

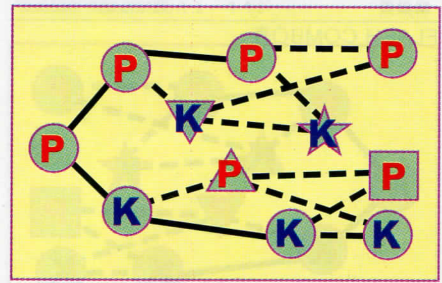
LEVEL UP必殺技

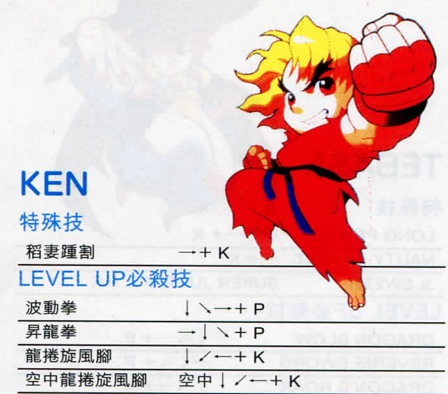
- SPINNING PILE DRIVER　近敵時控桿轉一個圈＋PK同按
- DOUBLE LARIAT　P＋S
- GLOWING FIST　→↓↘＋P

MIGHTY COMBO

- RUSSIAN BEAT　→↓↘＋S（↓↘→↘↓＋K）
- HEAVY BITE　←↙↓↘→＋S（↓↙←↓↙←＋PK同按）
- FINAL ATOMIC BUSTER　近敵時控桿轉一個圈＋S（近敵時控桿轉一個圈＋PK同按）

FLASH COMBO表





KEN

特殊技

- 稻妻踵割　→＋K

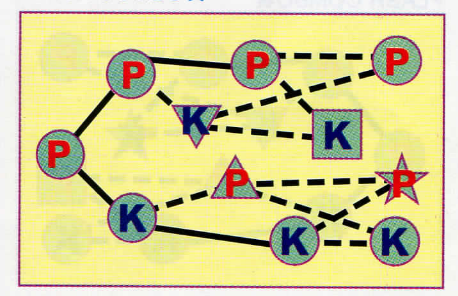
LEVEL UP必殺技

- 波動拳　↓↘→＋P
- 昇龍拳　→↓↘＋P
- 龍捲旋風腳　↓↙←＋K
- 空中龍捲旋風腳　空中↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

- 昇龍烈破　↓↘→＋S（↓↘→↓↘＋P）
- 神龍拳　↓↘→↓↘＋K・K連打（↓↘→↓↘＋K・K連打）
- 疾風迅雷腳　↓↙←＋S（↓↙←↓↙←＋K）

FLASH COMBO表





春日野 櫻

特殊技

- FLOWER KICK　→＋K

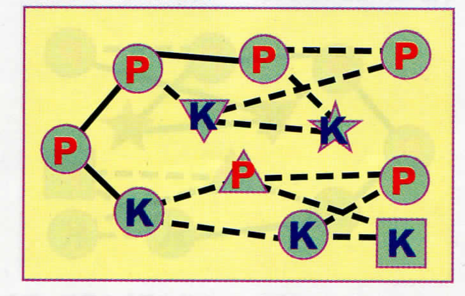
LEVEL UP必殺技

- 波動拳　↓↘→＋P
- 盛櫻傘　→↓↘＋P
- 春火襲倒　←↙↓↘→＋K

MIGHTY COMBO

- 真空波動拳　↓↘→＋S（↓↘→↓↘→＋P）
- 亂春雨　→↓↘＋S（↓↘→↓↘＋K）
- 春爛漫　→↘↓↙←＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋P）

FLASH COMBO表





DAN 火引彈

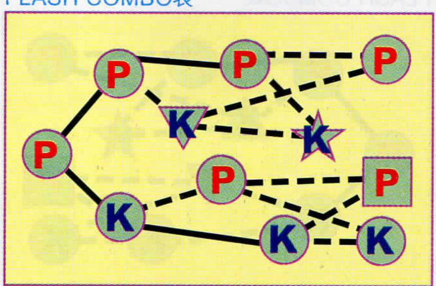
LEVEL UP必殺技

- 我道拳　↓↘→＋P
- 晃龍拳　→↓↘＋P
- 斷空腳　↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

- 震空我道拳　↓↘→＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋P）
- 親父 BLAST　←↙↓↘→＋S（→↘↓↙←→↘↓↙←＋P）
- 晃龍烈火　→↓↘＋S（↓↘→↘↓＋K）
- 挑發傳説　↓↘→↓↘→＋Δ（↓↘→↓↘→＋SELECT掣）
- 真・晃龍拳　→↘↓↙←↙↓↘→＋S（消耗2 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE）
- 殉哭殺　→↘↓↙←＋S（P・P・→・K・P）（消耗3 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE）

FLASH COMBO表



豪鬼

特殊技

豪巴投	近敵時←↓↙＋PK同按
豪踵割	→＋K
天魔空刃腳	前方跳躍中↓＋K
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙＋K

必殺技

百鬼襲

百鬼豪斬	↓↘→↗＋P
百鬼豪衝	↓↘→↗＋P．P
百鬼豪碎	↓↘→↗＋P後，於對手頭上按P掣
百鬼豪尖	↓↘→↗＋P．K
百鬼豪墜	↓↘→↗＋P後，於對手胸前按K掣
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P

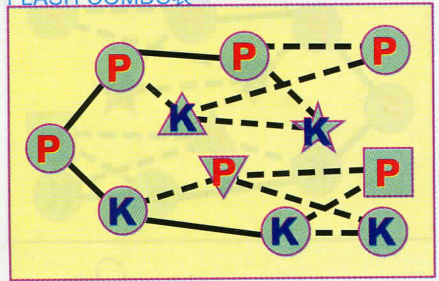
LEVEL UP必殺技

豪波動拳	↓↘→＋P
斬空波動拳	空中↓↘→＋P
豪昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲斬空腳	↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

滅殺豪波動	←↙↓↘→＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋P）
滅殺豪昇龍	→↓↘＋S（↓↘→↘↓＋P）
天魔豪斬空	空中←↙↓↘→＋S（空中→↘↓↙←↙↓↘→＋P）
瞬獄殺	→↘↓↙←＋S（P．P．→．K．P）（消耗3 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE）

FLASH COMBO表



FELICIA



特殊技

GAMO SCREW	近敵時控桿轉一個圈＋PK同按

必殺技

ROLLING SCRATCH	↓↙←＋P
HYSTERIC STAR	P連打

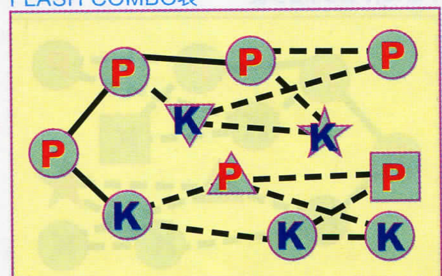
LEVEL UP必殺技

SAND SPLASH	↓↘→＋K
ROLLING BUCKLER	↓↘→＋P
DELTA KICK	→↓↘＋K

MIGHTY COMBO

PLEASE HELP ME	←↙↓↘→＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋P）
CRAZY FOR YOU	→↘↓↙←＋S（←↙↓↘→↘↓↙←＋K）
DANCING FLASH	→↓↘＋S（→↓↘↓↘＋P）

FLASH COMBO表



《STREET FIGHTER III》系

IBUKI 伊吹

必殺技

旋	↓↙←＋K（能連續輸入三次）

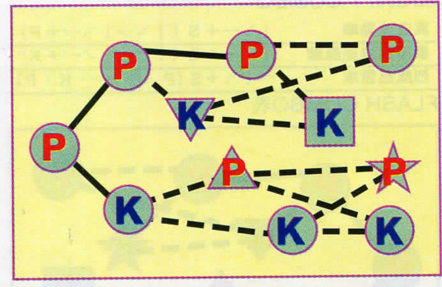
LEVEL UP必殺技

苦無	↓↘→＋P（能於空中使用）
風斬	→↓↘＋K
飛燕	←↓↙＋K

MIGHTY COMBO

霞朱雀	↓↘→＋S（↓↘→↓↘→＋P）〔能於空中使用〕
兇雷也	→↘↓↙←＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋K）
疾風	→↓↘＋S（↓↘→↓↘＋P）

FLASH COMBO表



《VAMPIRE》系

LEI-LEI

特殊技

空中DASH	空中←←or→→
特殊DASH	按着S掣後→→
笑獸牙	→＋P
切離鋸	→＋K

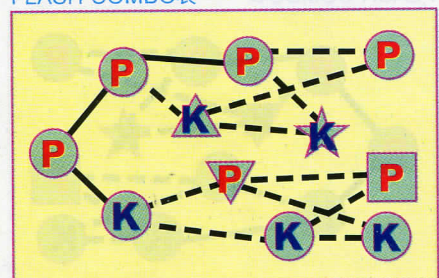
LEVEL UP必殺技

暗器砲	↓↘→＋P
返響器	↓↙←＋P
地靈刀	←↙↓↘→＋K

MIGHTY COMBO

天雷破	→↘↓↙←＋S（P．S．K．K．↑）
來來球	↓↘→＋S（↓↘→↓↘→＋K）
天回傘	→↓↘＋S（↓↘→↓↘＋P）

FLASH COMBO表



MORRIGAN



特殊技

特殊DASH	按着S掣後←←or→→
SPLASH LIBIDO	→＋P
SHELL KICK	空中↓＋K

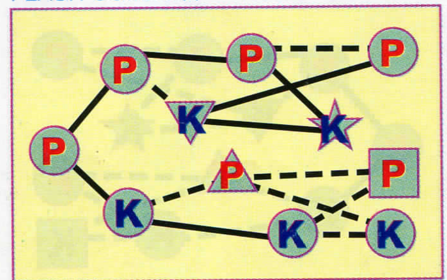
LEVEL UP必殺技

SOUL FIST	↓↘→＋P
SHADOW BLADE	→↓↘＋P
PARASITE ROLL	↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

DEATH BLADE	→↓↘＋S（↓↘→↓↘＋P）
DARKNESS ILLUSION	←↙↓↘→＋S（P．P．→．K．P）
PARASITE TEMPEST	↓↙←＋S（↓↙←↓↙←＋K）

FLASH COMBO表



《WAR ZARD》系



TEBASA

特殊技

LONG PEN VOI	空中→＋K
NAUTY SAVANT	→＋K
μ SWEEP	SUPER JUMP中↓＋K

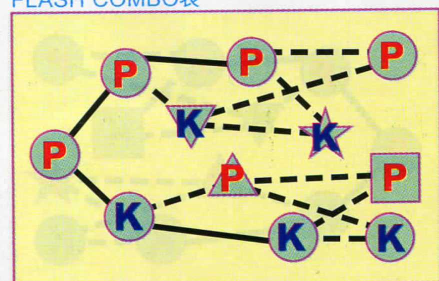
LEVEL UP必殺技

DRAGON BLOW	↓↘→＋P
REVERIE SWORD	→↓↘＋P
DRAGON'S ROAR	↓↘→＋K

MIGHTY COMBO

ASTRO CANNON	↓↘→＋S（↓↙←↓↙←＋P）
UNTOUCHABLE FORCE	→↘↓↙←＋S（→↘↓↙←↙↓↘→＋PK同按）
DRAGON APOCALYPSE	→↓↘＋S（↓↘→↓↘＋K）

FLASH COMBO表



＊FLASH COMBO表中，△內的表示為中段技、▽內的表示為下段技、口內的表示為投技、☆內的表示為GUARD CRUSH、○內的表示為通常技。實線是表示連續技，而虛線則表示只持有連繫性並非連續技。



孃樣特急

TEXT BY: 小健健

AVG　廠商: MEDIAWORKS　發售日: 7月9日
MEM　售價: 6800日圓 容量: 2 CD-ROM
SEGA SATURN/ PlayStation



夢寐以求的火車旅程開始啦!

朋友，你喜歡火車嗎？又喜歡利用火車去旅行嗎？那麼，你喜歡女孩子嗎？WELL，若果將以上混在一起問的話，即是說：「朋友，你喜歡一面乘火車旅行、一面泡妞嗎？」若果答案是「是」的話，恭喜你了，因為在這個暑假就有這樣的一個遊戲推出啦。它就是現在要介紹的《孃樣特急》! 唔，查實這遊戲又是怎樣玩的呢？那請看看我的介紹吧。

遊戲目的:

在遊戲內，玩者是一個年青的旅行者，他想利用半個月，坐著新型列車——「VEGA」（VEGA不是《STREET FIGHTER》系列的奸角嗎？）橫渡日本。而旅程由北海道出發，目的地就是四國。



在這個旅程中，主角會結識到各式各樣的朋友。（但非常不可思議的是，全部朋友都是年輕女孩子。就算原本應該是中年大叔擔任的火車職員，也變成了有MODEL身材的美女，整個遊戲就好像只有主角是男性一樣~~）那麼，主角能否把握這次旅行的機會，展開他的戀愛生活呢？噢，那就要看你這半個月的造化啦。



在列車上的遊戲的舞台!!

一般的戀愛AVG，它們的故事舞台大都是甚麼學校呀、便利店等等。但這遊戲以「火車」為賣點，當然是以火車車廂作為故事舞台了。

當列車行駛中的時侯…

當列車行駛中的時侯，玩者可在列車各車廂中走動。當然，有時會碰到女孩子啦。（不然這隻就不是戀愛AVG了）當然，若果見面的次數多，而在談話時玩者所選擇的答案又正確的話，那就當然可增加她跟你的好感度。而且，在列車停站的時侯，可一起去觀光也說不定。





車廂介紹

不知何解每個車廂都是空空如也，一個人也沒有。莫非這列火車只是載主角及那些女孩子？真不可思議哩。

觀光車廂:

一個被玻璃所包圍的車廂，令玩者可盡覽外面的景身，而且外面的景物更會不斷的向後移，非常像真。



娛樂車廂:

其實所謂娛樂車廂，只不過是內裡放了幾座業務機罷了，不知有沒有女孩子會來這些地方呢？



動力車廂:

不知何解，每當我來到這車廂時，列車總會到站，也許只是巧合吧。而那個有MODEL身材的火車職員更會時常在這裡出現。



當列車停站的時侯…

當列車停站了，當然要出去跑跑啦，不然你來旅行幹啥？而在好幾個中途站中，是有一些觀光點給玩者前往。當然，若果在適當時侯去到適當的地方，也會遇到女孩子，繼而引發EVENT。而且，有時也會在陌生的地方結織到新朋友啊。（當然又是女孩子）不過若果來到列車出發的時侯，電腦就會強制玩者回到列車上，所以是沒有「送車尾」這回事的。



當夜幕底垂的時侯…

噢，既然以火車作旅行，那麼它就是你的家了，所以每晚玩者都是在火車裡睡。（哈哈，可省回不少旅館錢，但若果火車上沒有浴室，那豈不是要乾煎半個月？）在睡之前，玩者可以調查一下各女孩子對你好感度，用以計劃明天的追求攻勢。





SLG	製造商：BANDAI	容量：2 CD-ROM	
MEM	發售日：預定98年8月	記憶：12 BLOCK	售價：6800日圓

PlayStation



SD GUNDAM~G GENERATION GUNDAM歷史書

BY：格仔衫之男

前言

剛剛推出的《機械人大戰F》還沒有完成，又有一隻同類型的遊戲將會推出了，但這遊戲卻是由GUNDAM親手包辦，內裏收錄了《機動戰士GUNDAM》至到最新的《第08 MS小隊》，而動畫版中的名場面再現於遊戲之中，一幕幕的歷史大戰將會重演於大家的眼前。





特殊的地圖系統

這遊戲採用了一種新的地圖系統，地圖的層面最多可有四層之多，而各種的地形都會以立體的效果表現出來，在這裏會以第11關作為例子來解釋一下。這一關是以連邦軍的據點「查布羅」，在這一話是由空中、地上和地下3個階層的地圖組成。地上和地下的通道是靠一些出入口來連接的，而想在空中移動則須要有飛行能力的機體才可。

■上空

■地上

■地下

簡單的戰鬥系統

遊戲的戰鬥系統雖然簡單，但卻能表現迫力的效果，戰鬥是以選擇指令的方式來進行，地形的效果是會影響部隊的移動力，而機體的射程距離便會因玩者所選用的武器而定，而選用特定的武器是會出現相對的動畫。





■迫力的艦隊戰！！

GUNDAM總動員

今作登場的機體的數目，是同系列最多的，有470種之多，而機體出現的次序是會按照GUNDAM的歷史而定，機體的數目是會日漸增多的。遊戲中的機體是會因戰鬥的經驗而升級，也可以向機體的性能着手開發，製作出一些新的機體。如果玩者擊落了敵人的戰艦，而內　是有MS的話，玩者便可以使用這一些機體的，以下便為大家介紹各作品的代表機。

機動戰士GUNDAM

這是「一年戰爭」的第一部作品，故事主要是由亞寶和馬沙的戰鬥而開始，GUNDAM和渣古的第一次出現，比亞寶和馬沙更搶鏡，像是這作品的主角。

機動戰士GUNDAM第08MS小隊

是在亞寶的同一時代，不過戰鬥的地點是在地球，內裏出現的機體大多數是陸戰用的，是一套很有軍隊味道的動畫，而這套動畫是仍未完的。



機動戰士 Z GUNDAM

獨裁化的連邦軍與反地球組織奧干的對立在這一集交代出來，而有很多新類型人專用的機體都在這作品中出現，飛翔砲的出現令很多人感到意外。





機動戰士GUNDAM 0080口袋中的戰爭

故事的背景是在一年戰爭的末端，這時候開發了新類型人專用的機動戰士，而這作品是描述自護與連邦軍的攻防戰。

機動戰士GUNDAM ZZ

描述由哈曼復興的自護跟奧干的戰鬥，強化人和新類型人在這一作品中互相比試，而這作品中比較之前的Z GUNDAM較有生氣，搞笑的成份也多了一些。





機動戰士GUNDAM 0083星塵的回憶

故事是講述自護軍的復興，而主要的戰事是「星塵作戰」，就在這一集中，被喻為最強的GP-03登場。



馬沙之反擊

由馬沙率領着新自護向地球發動攻擊，由亞寶駕着ν GUNDAM反擊，在最後雖然成功地拯救了地球，但是兩人便從此下落不明了，是生是死也沒有人知道，不過他們之間的仇恨也從此消失。

遊戲中還有這些的機體可以開發哩！



■GUNDAM F91

■WING GUNDAM ZERO

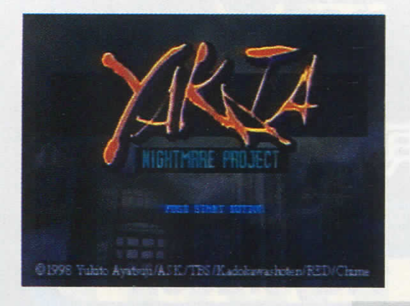


■ G O D GUNDAM



■GUNDAM DX

■V2 GUNDAM



NIGHTMARE PROJECT YAKATA

TEXT：惡夢迷幻男



世界會被惡夢支配嗎？

前言

這是一個叫綾辻行人所寫暢銷迷離小說「館」系列改編而成的遊戲，所採用的是「十角館之殺人」、「水車館之殺人」、「迷路館之殺人」、「人形館之殺人」、「時計館之殺人」五個章節。在一個擁有完全不同觀念的世界中，曲折迷的故事即將展開……

故事







在這個世界中，每個人都會有夢，有好夢、美夢也有惡夢。某日中村青司在角島上建立了一座「藍屋」及一些名為「館」的建築物，本來以為是一些普通的建築，原來裏面隱藏着一個重大的秘密。

時間是現在，四個完全無關係的人一同收到一封來自「藍屋」的請柬，希望他們能一到角島。玩者所扮演的古我幸也（ユキヤ）就是其中一人。因為他遲到了，所以未能和其餘三人一起出發，只能向當地的人借用一隻漁船出海，怎知遇上了巨浪，令船沉沒了。

幸也漂流到一個島上，因為頭部被撞擊而失去了記憶。他從請柬上看到寫着自己的名字，才知道自己叫做幸也，而他所身處的正是他的角島……

角島

一個位於九洲沖合上的一個孤島，因為外形似角而得名。幸也漂流到這個島時，是身處角島其中一邊的海灘上。但是碼頭和藍屋都在另一邊，加上懸崖所隔，幸也不能依着小路到達藍屋，必需經過惡夢森林才能到達。



■藍屋外觀

惡夢森林

一個陰暗的森林，因為受到惡夢的力量所影響，很多夢中被實體化了的怪物都在這裏出現。幸也踏入惡夢森林之後，突然變成穿着一身鎧甲，也是受到惡夢所影響的原故。



■為甚麽幸也會穿變成一身鎧甲呢？

館

原來這些館是中村青司為了收集惡夢而建的，能將「惡夢」增幅並變成「力」。但是一次異變，惡夢不受控制而向世界慢慢流出，漸漸成形了一個「惡夢界」的異空間。



■ 十角館

■ 水車館

■ 迷路館

■ 人形館

■ 時計館

遊戲簡介

這是一個迷離小說和RPG混合而成的遊戲，基本上和RPG無異，但是其中也有些解謎成份。當進入某些地方（如惡夢森林）時就有機會進行戰鬥。

戰鬥時會在一個六角型的地台進行，敵人會在台中的六角星上出現，而我方開始時會在台邊。玩者除了對敵人施以攻擊、魔法等等之外，亦要留意自己的移動，從側面或後面進攻會有最佳的效果（敵人攻擊我方時一樣）。每個回合玩者都有兩次行動機會，可以先移動到適合的位置然後攻擊，或者進行兩次移動（每回合只可以作一次攻擊、使用魔法或道具）。

魔法是有限制使用的，每次使用都會消耗NIGHTMARE POINT（NP），有不同屬性。「風」、「火」和「光」屬性是攻擊性的，「水」是回復性的，而「地」是攻擊性及狀態變化的。除了普通魔法之外，還可以使用「共同魔法」，除了要有2人或以上的同伴之外，還有特定的站立位置才可以使用。



■ 可以用作路標的水晶



魔法一覽



名稱	屬性	對象	
風牙	風	敵全體	
疾風	風	敵一體	
斬風	風	敵一體	
風裂圓	風	敵全體	
迅雷	光	敵一體	
雷波	光	敵全體	攻擊魔法
瞬雷	光	敵一體	
天球雷	光	敵一體	
火炎	火	敵一體	
昇炎	火	敵一體	
炎輪	火	敵全體	
爆流炎	火	敵一體	
暗思	地	敵全體	令敵人防禦力減低
時幻	地	敵一體	行動回數減1
小聖	水	敵一體	
大聖	水	敵一體	回復魔法
極聖	水	敵一體	
白樂	水	敵一體	令異常狀態回復正常
鬥心	水	敵全體	我方攻擊力上升



CRISIS CITY

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

用你的雙手把所有東西破壞吧！



Text：積奇

ACT　MEM
製造商：TAKARA
發售日：6月4日　售價：358港圓
PlayStation

STORY

公元2015年，一個名叫「巴依斯哈伊德」的機械人開發公司，成功地開發了一種稱為「依米鈦」的能源物質，解決了能源危機。由於獨佔了其加工技術，巴依斯哈伊德公司便成了世界首富。5年後，巴依斯哈伊德收買了有「科學領域專家」之稱的5個大企業，同時改名為「Zex. 巴依斯哈伊德」。





為什麼巴依斯哈伊德會發現「依米鈦」呢，原來Zex公司大樓所在的人工島下是有一個海底遺跡的，於一次海底機械人測試時，研究班無意中發現了依米鈦。巴依斯哈伊德隱瞞了這個遺跡的真相，把內裡的技術據為己有。

於2025年，Zex會長於研究班的調查報告中，知道了古代人的身體遠遠強壯於現代人類。為了得到強壯得接近不死的身軀，Zex會長便利用古代人的細胞作出了特殊細菌，經其感染後，細胞的新陳代謝速度便會變得接近古代人。可是這細胞並不是每人也可以接受的，而「弗雷達黑爾」城接近百份之三十的人便是死於其之下。而這個故事便是發生於病毒感染後，奇蹟地獲得強壯身體的人們的故事。







四個不同模式

STORY MODE

可從7個不同人物中任擇其一來開始遊戲，每個主人翁也有著其獨有的故事，在他們之間會有什麼連繫著呢？



■從7個角色中選出一人。



■每人也有著不同背景。

VS MODE

可選擇和朋友進行對戰或與電腦進行雙打，同樣有7個角色供選擇（相同亦可），而對戰的地方亦有5個之多，完成後會有Ranking的表示。



■對戰模式。



■有不同場地供選擇。

TIME ATTACK

同樣可於7名角色中選出一人，遊戲會以計時形式進行，和故事模式一樣，每人也有著自己獨有的故事。



■計時器在畫面右上方。

OPTION

除了一般難易度選擇和按鍵調較外，也可於這裡觀看各個模式的排名（RANKING）。



■各模式的Ranking。

特別的能量回復方法

和其他動作遊戲不同，能量並不是靠「吃」其他道具回復的。當角色被攻擊而扣去能量時，只要原地站上3秒以上，你便會看到能源棒慢慢的回復了。



■能源棒隨隨回復。

迷失時的應對方法

於遊戲的進行途中，雖然黃色的箭咀會指引玩者方向，可是有時也會因地形複雜而迷路。這時玩者應嘗試向其他可疑物品進行攻擊，不少隱藏道路也會因破壞其他物品時出現。



■把障礙物消除。

不同角色不同特性

不要以為每個角色只是樣子不同，其實他們是有著不同特性的。如Gerard的攻擊力和防禦力強，可是移動速度卻慢。而Ewan和Alicia的攻擊力和防禦力弱，可是移動和子彈速度卻十分快。



■Ewan的速度十分高。



村越正海之爆釣日本列島



村越正海。爆釣日本列島

Text：積奇

SPT　MEM
製造商：VICTOR
發售日：6月11日　售價：5800日圓
PlayStation

前言

日本出名釣魚專家村越正海氏，於遊戲內會為各講解有關釣魚的智識，由各種魚類的說明至釣魚的方法等，皆會長細的為大家說明。而且遊戲的進行還會圍繞日本各個出名的釣魚區，單是這點已十分吸引了。不懂釣魚以至喜愛釣魚的你，這個有專人指導的釣魚遊戲一定不會錯過吧！

遊戲三大特色！

貨品一應俱全

這個釣魚遊戲較特別的地方，便是它擁有其餘釣魚遊戲所沒有的貨品表。遊戲開始時按Start後，再選最底的Catalog，這樣便可以參考各種釣魚用品的資料了，由魚杆至魚餌，每種物品也有多種供參考，十分長細。



■供有四種類的釣魚用品。



■單是魚杆已有這麼多款式了。

親切的個人教導

之前也提及日本超著名的釣魚好手村越正海將會於遊戲中出現，然而除此之外，他更會以朋友身份，於各個地方講解有關釣魚的智識，務求令初學者也可以安心的進行遊戲，這個釣魚高手真的唔話得。



■這個便是村越正海氏。

真正的釣魚感覺

除了手掣外，這個遊戲更是對應Dual Shock的！單是這點，整個遊戲的真實感便大大的提高了。除了角色的移動和魚杆的控制外，就連攪動魚絲也是相對應的，當有魚上釣或把魚拿起手時更會產生震動，這樣的感覺真的難以形容。



■每當有魚上釣時也會產生震動。

暢遊日本海岸

遊戲內出現的地方皆是實名的，由北面的北海道噴火灣開始，至到南面的久屋島，日本各地11處充滿特色的釣魚勝地將會收錄其中。而且各處所釣得的魚也是不同品種，各個海岸的風景也大為不同。由風平浪靜的狩野川，以至風起雲湧的佐渡，你有信心把它們全部征服嗎？



■以Movie形式開始。



■這個地方也可以釣魚嗎？

釣魚前的準備功夫

每去到一處新地方，村越正海皆會為你講解當地釣魚所需的道具、需要釣什麼魚等，之後便會去到當地的店舗進行釣魚前的準備了。除了可以購得釣魚工具外，也可以觀看你自己的記錄和查看魚箱（釣得的魚是可以存放於此處的），應有盡有。



■村越正海的講解。



■也可觀看魚箱。

實際開始

經過積奇的多次研究，得出以下心得：

1) 當魚絲拋出後，應逐少逐少的把其收回，盡量保持魚餌於水面和水底中間，當有魚接近時除了慢慢的拉動魚絲外，更要不時的轉動十字掣，這樣子魚便會很易上釣了。

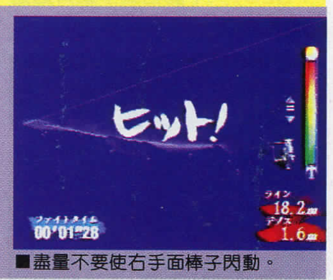
■這時應轉動十字掣。

2) 由於每個海岸所需要釣的魚也不同，因此魚餌的使用便要小心留意村越正海的說明了。



■要留心村越正海的指示。

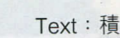
3) 要小心留意畫面右方的「魚絲強度表示棒」，有魚上釣攪動魚絲時，盡量不要使其全滿，因為這樣子魚絲是很容易斷的。



■盡量不要使右手面棒子閃動。

KITCHEN PANIC

於廚房中攪攪陣的小鬼頭！


Text：積奇







ACT　MEM
製造商：PANTHER SOFTWARE　發售日：5月28日
售價：4800日圓
PlayStation

主角是薯仔！？

沒錯，遊戲內玩者扮演的便是這「粒」出生於美國愛達荷州的小蕃薯！這個小鬼頭會於店舖休息時出現，並會和其他食具一起攪攪陣！！利用它那有趣的動作，成功的到達終點便是遊戲的目的。玩法雖然簡單，但是遊戲內設有一個計時器，要到達終點便有如和時間競賽一樣，而且途中更有一些金色和銀色的「鍋」，有信心把它們全部拿起，取得Perfect Clear嗎？


■這些鍋子十分重要。

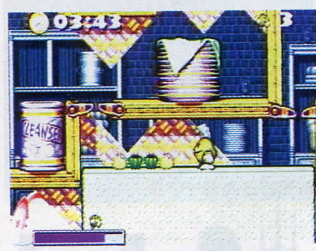


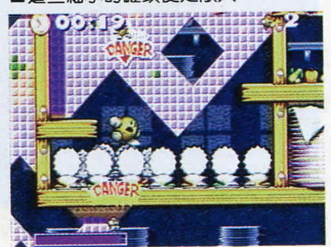
■看吧！Perfect Clear了。

齊來踩罐頭！

踩罐頭可以兼錢嗎？當然不是，因為遊戲內的敵人大部份也是一些細小的鐵罐，不把它們踏扁便會十分危險。要注意，由於遊戲內的敵人是無限復活的，千萬不要和它們糾纏太久啊！除了這些小鐵罐外，其他廚房的器具也要小心，因為如刀叉、胡椒瓶等也是敵人來的。


■這些細小的罐頭便是敵人。


■吃些蔬菜和取得鍋子也可回復體力。



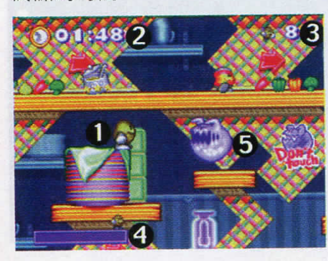
■也有些地方是一踏即死的。

STAGE選擇畫面

BEST＆PERFECT…把金和銀鍋全部集齊，通過終點的最佳時間。

BEST…不能把鍋子集齊通過終點的時間。





主要畫面內容

(1)這個便是主人翁薯仔。
(2)計時器，是由開始至現在的時間。
(3)角色殘數，到0便會Game Over。
(4)體力計，到0便……。
(5)敵人！不明所以的向薯仔襲擊的人。

基本操作

方向掣……控制薯仔的移動方向。把其推向↑或↓便可以看到更多的畫面。
×鍵……使薯仔跳躍的按鈕。
□鍵……加速鍵，要配合方向掣使用。

薯仔的特殊動作

薯仔的動作看似簡單，可是如果不能掌握某些特殊動作的話，有些地方也是無法到達的。


□鍵＋方向掣↓……是個滑動的動作，由於薯仔爬下了，一些較窄的地方亦能「滑」過。


×鍵＋方向掣↑……一個跳躍後滾翻的動作，只要於其空中滾動時按緊×鍵(即跳躍鍵)便可比平時多跳高數倍。


×鍵＋方向掣↓……是個空中前滾翻的動作，於着地時是會向前跳的。同樣，只要於其空中滾動時按緊×鍵便可比平時跳得更遠。


推……可以把被「踩」暈的敵人推走，遠離自己。


進入……於一些特定的罐子和門是可以進入的，按方向掣便可。

BONUS STAGE

Bonus Stage是一處可以贏得「1up」的地方，要進入也不是一件易事，因為進入的條件便是要在Stage內取得Perfect Clear。而於Bonus Stage內，取得的蕃茄數目是直接影響取得的1up數目的，大家努力啊！

10個蕃茄…1UP
20個蕃茄…2UP
25個蕃茄…5UP


■進入Bonus Stage的一瞬。



■不停跳躍吧！

■看！取得2up了。



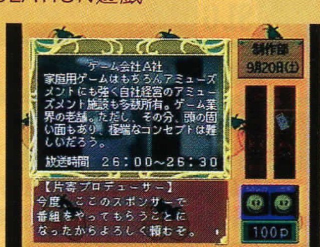


著名節目由你創 心跳 ON AIR

聲優志望者：山寺良牙



自第三次聲優熱開始以來，以聲優業界為主題的遊戲不斷推出，而今次適逢文化放送45週年記念，於是以聲優主持電台節目為主體的遊戲——《心跳ON AIR》便推出，亦是遊戲界中第一隻以「電台節目監督」為基礎的SIMULATION遊戲。



首先當然是要有人贊助該節目，並從贊助商中取得一些節目的有關(需要)內容。



下一步就是寫計劃書，而計劃書有四大項，分別是節目主持人、節目名稱、節目主旨及節目內會出現的廣播劇；而進行有關計劃時，當然不可以與贊助商所希望的有太大出入。

1. 主持人：主持人可從三位中選出，雖說人名是假的，但負責該角色的聲優是實際出場的。
2. 名稱：節目名稱也有多個選擇，至於選哪個就由玩者去決定了！
3. 主旨：主旨方面有五類，分別是明快(明るい)、高氣氛(ハイテンション)、沉寂得來帶點温馨(ほのぼの)、恐怖感(ホラー)、少許不雅(ちょっとH)，當然這要就贊助商的要求而有所改變。
4. 廣播劇：這是在節目中插出的，每一套廣播劇有不同的內容、題材、甚至是播放次數，這當然亦要看情況而定，若是明快的節目中播恐怖劇可就不得了！

完成計劃書後，當然要給總監及贊助商過目。取得同意後便會進入播放前的準備工夫，而首次的工作當然是與主持人會面，之後播放前的計劃便立刻開始。

正式播出



一切準備後便正式播出，而玩者此時基本上要留意的只有右下角的圓形倒數計，玩者要看準時間(通常數到半圓)，按掣指示主持人轉下一個專欄(環節)，而這個按掣的時間是會影響到收聽率的。當本星期的節目播放後，便會開次回到播放前工作的環節。由於做完一個循環(事前工作及播出)需要頗長時間，中段又不能者暫停或跳過，所以最好每次也SAVE，只要播出13次後，整個遊戲便告完成。

至於你所監督的節目會成為長壽節目定還是13回完就得看你的功夫了！

電台節目的製作

相信各位會經常收聽電台(收音機)節目，但大家又有否知道一個節目的製作過程呢？如不知的話，便由本人同各位解釋一下吧！

播放前工作

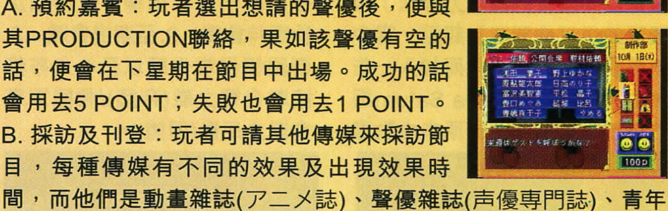


1. 查看收聽率及聽眾來函量：一個節目是否成功就是看這個數目，玩者可查看收聽率及聽眾來函量，當然在第一個星期(週)，未播放時是無法知道節目的收聽率。





2. 電話：這用來聯絡及特別的事，而可用的有三種，分別是預約嘉賓、請人來採旁及刊登、預約公開播放活動場地
A. 預約嘉賓：玩者選出想請的聲優後，便與其PRODUCTION聯絡，果如該聲優有空的話，便會在下星期在節目中出場。成功的話會用去5 POINT；失敗也會用去1 POINT。
B. 採訪及刊登：玩者可請其他傳媒來採訪節目，每種傳媒有不同的效果及出現效果時間，而他們是動畫雜誌(アニメ誌)、聲優雜誌(声優専門誌)、青年人雜誌(ヤング向雜誌)、一般雜誌(一般向雜誌)、報紙(日刊新聞)，同樣成功會用去5 POINT；失敗會用去1 POINT。動畫雜誌及聲優雜誌(效果四星期後)、青年人雜誌及一般雜誌(效果兩星期後)、報紙(效果一星期後)。
C. 預約公開播放活動場地：可預約下星期公開播放活動場地，不同的地點有不同的效果及所需POINT。
3. 新型商品：可預約禮物送給聽眾，不同種的禮物有不同的製造時間、效果、需要POINT數。
4. OPTION：將以往的SAVE再LOAD出來
5. 談話：只在節目播出前出現，可與總監、對手及節目主持人談話。
6. 聽眾來函：選擇在節目中會讀出的聽眾來函，而可讀的數量會根據玩者的節目程序編排而有所改變。



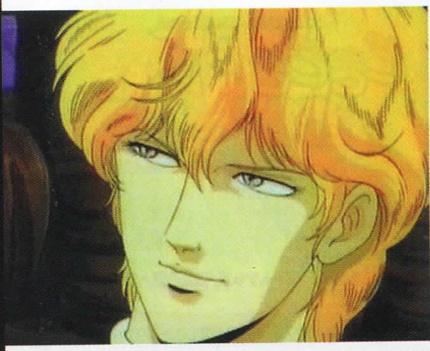
7. 節目內容表：會進入節目編排方面，每一個專欄均使用不同的時間，玩者要在有限的時間中(倒：30分鐘內)編好一個節目，不能過少或過少，所以技巧十分高，現將可編排的專欄及所需時間登出。

所需時間	專欄
一分鐘	聽眾來函 (おたより紹介) 、來函募集通告 (おたより募集告知) 、禮物通告 (プレゼント告知) 、公開播放通告 (公開録音告知) 、讀出贊助商 (スポンサー告知)
兩分鐘	播音樂 (ミュージック)
三分鐘	FREE TALK (フリートーク) 、開場白 (オープニングトーク)『必出』、完場白 (エンディングトーク) 『必出』
五分鐘	嘉賓談話 (ゲストトーク)
十分鐘	廣播劇 (ラジオドラマ)

8. 下一步：完成工作後便可按此掣到播放前工作或正式播出







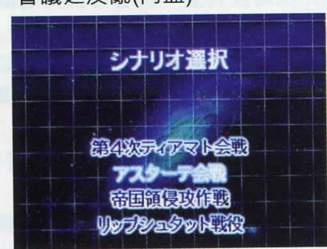
宿命之戰終於在 PlayStation上展開！！

PlayStation首隻《銀河英雄傳說》系列遊戲，乃移植自Sega Saturn的《銀河英雄傳說PLUS》。當中同樣保留了故事及Scenario二大模式，以及一些《銀河英雄傳說》動畫片段，對於一直只擁有PlayStation的《銀河英雄傳》迷來說，的確是天大的喜訊。

SLG　MEM
製造商：德間書店
售價：港幣358元　記憶：2 BLOCKS
PlayStation

遊戲模式

遊戲模式方面，主要分為二大模式：「故事」及「Scenario」。在故事模式中，遊戲是以同盟軍的羅昆力奪取了帝國軍的伊哲倫要塞為起點，當中自然會根據劇情需要而加入一些動畫。不過，和Sega Saturn版的分別在於當中一些原本由動畫顯示的劇情，將會由重新製作的多邊形圖像來表現。至於Scenario模式方面，主要有四個劇本予玩者選擇：1.第四次狄瑪特會戰、2.亞斯提會戰、3.帝國領侵攻作戰以及4.立布修達聯合軍之戰(帝國)/救國軍事會議之反亂(同盟)。



■ 故事模式中同樣需要玩者對劇情作出選擇。

■ Scenario模式。



■ Sega Saturn版的過場動畫。



■ PlayStation版利用多邊形重新製作片段。

戰略部份

當玩者進入了戰略畫面後，便可以按△鍵打開戰略命令。當中玩者除了可以觀察各提督的情報之外，更可以組織新艦隊以及為各提督挑選一些軍官作為艦隊參謀。此外，玩者亦可以在這裡命令艦隊進行移動、解散及待機等命令。

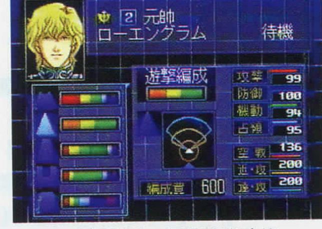


■戰略畫面。

艦隊編成

在艦隊編成中，玩者是可以改變各艦隊的隊形；和Sega Saturn版的分別在於玩者並不用為艦隊進行個別艦種的分配，而變成以下所述的5種艦隊隊形：

- 通常－由戰艦、驅逐艦等組成，而用作格鬥戰的空母則較少，以應付近接及遠程的攻擊。(編成費：480)
- 遊擊－組成內容方面和通常差不多，不過由於加入了高速戰艦，故此艦隊移動速度便會比其他隊形為高。(編成費：579)
- 打擊－由空母所組成的格鬥單位，空戰力量之高無出其右，不過費用亦是最昂貴。(編成費：580)
- 警備－為應付近接戰而設的隊形，用作防守之最佳選擇。(編成費：280)
- 揚陸－用作登陸、佔領敵要塞之用的特殊部隊。(費用會因應艦艇的多少而決定)



■好好選擇陣形，便會事半功倍。

戰術部份

在玩者進入了戰鬥之後，便會進入戰術畫面。當中，玩者只需要將游標移到艦隊上，按○鍵便可以打開命令，以指示艦隊進行移動或攻擊。此外，若按△鍵便可以將地圖擴大或縮小顯示。

作戰命令

這亦是PlayStation獨有的地方，當中玩者只要下達了作戰命令，艦隊便會自動向敵人進行攻擊，而玩者則不需用「移動」指令來改變艦隊的攻擊方向，故為非常方便的設計。

- 追擊－在保持一定的距離之下向敵人進行攻擊的戰法，玩者需要選擇敵
- 其中－艦隊以作出集中攻擊，而且艦隊會自行移動以調教射擊角度，所以是削弱敵軍力的最佳戰法。
- 射擊－將艦隊全數面對敵人，然後進行射擊。當中玩者並不需要選擇特定的目標，故此最適合用來組成防線之用。
- 後退－每當敵艦隊進入射程之後，艦隊便立刻後退以脫離敵射程範圍。此戰法最適合在以寡敵眾的情況下，用來拖延或引誘敵人之用。
- 待機－當艦隊戰力崩潰而被迫撤退，在遠離敵人攻擊範圍之後，玩者便可以用「待機」以等待撤離戰場。



■利用「後退」誘敵進入主炮射程。



■你想體驗一下「伊哲倫要塞」主炮「雷神之鎚」的威力嗎？



TEXT：怪傑



VIGILANTE 8

一個裝有武器的賽車遊戲？

RAC　製造商：Activision　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
2P　MEM　PlayStation

《VIGILANTE 8》是一個很特別的賽車遊戲，因為它沒有賽車遊戲需要在指定的賽道上進行比賽的原素，但這樣它究竟是一個怎樣的賽車遊戲呢？玩者需要在不同地形的場地中，拾起威力強勁的武器和其他敵車周旋到底，這樣玩者就必須利用個人的應變能力來玩這遊戲了。



操控法

↑掣	加速（慢）	△	往後望
↓掣	後退	□	BRAKE
←掣	左轉	L1、R1	切換特殊武器
→掣	右轉	L2	特殊武器
×	加速（快）	R2	機關砲
○	LOCK	SELECT	切換視點

大決戰

在這遊戲的1P MODE共分為QUEST和ACRADE。在QUEST模式中，玩者可以選擇一個角色進行共有四關的故事。由於每個角色的行車路線都是不同，所以玩者有機會到不同戰場作戰，而玩者在每一關的目的都是消滅戰場上所有敵車，但是敵方的戰車會隨着玩者進行的關數而增加。在ACRADE模式中，玩者可以和自己選擇的數輛敵車戰鬥，而這些由電腦控制的敵車有部份是BONUS CAR。

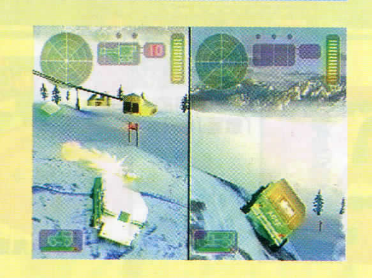




QUEST ROUTE
Aircraft Graveyard
Arizona
Not completed

對戰

這個對戰模式亦和1P MODE一樣共有兩個部份，分別是VERSUS和COOPERATIVE。在這兩個部份裏，玩者都可以利用垂直或水平分割來分開1P和2P的遊戲畫面。VERSUS是一個可以給玩者和朋友一起進行對戰的模式，而COOPERATIVE是一個需要玩者和朋友一起消滅地圖上敵車的模式。



戰車的選擇

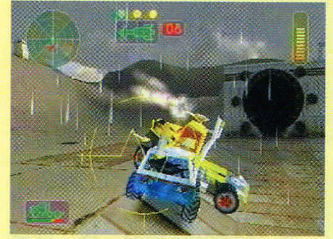
在這遊戲裏有很多不同類型的戰車，例如：四驅車、貨車、學校巴士、高級房車和跑車等等，而它們的性能與特性都是不同的，所以玩者可以因應自己不同的需要和喜好而選擇不同特性的敵車。





戰場

在遊戲裏共有多個戰場，例如：油田、飛機場、雪山、農莊和賭城等，由於它們的地形不同，所以玩者有必要熟習和了解每一個戰場，在這些戰場當中會有一些很特別的地方，例如有乘纜車和乘飛船的地方等。





道具

在這些道具裏可以分為武器和增加能力值的道具兩種。武器方面大部份都是有限制使用次數（除了機關砲），它們都有自己獨特的用法，有的可以遠距離攻擊，亦有的可以作近距離攻擊，而它們好像有自轉砲台、導向飛彈、地雷和直向飛彈。除了這些，還有一種SPECIAL武器，而每輛戰車取得的都會不同，不過這些只可以在戰場上的木箱內取得。增加能力值的道具有增加攻擊力（X）、回復戰車的耐久力（士巴拿）、干擾器（閃電）和保護網（綠色菱形）四種。











王帝遊戲

Text By：小寶寶啦薯



ETC　發售日：發售中　發行商：Societa代官山　價格：6800日圓
MEM　SEGA SATURN

哈哈哈～～～ Call Me King ！！

這遊戲是以雙CD形式發售的，而每隻CD中分別載着四位女孩的遊戲資料，Disc 1的四位稱為「莓娘」，分別是吉田里深、奈良沙緒理(13歲？！)、松田純和飯島Miyuki；而Disc 2的叫作「桃娘」，有稲田奈穗、三枝實央、千東茉由和渡邊道子。在兩者中選定後，便將它放在遊戲機中玩樂吧！

玩者每次可以在四位女孩裏面選出一位作對手，在選擇的畫面中利用上鍵更可以看到她的其他資料(其中包括身體檢查……)。選定了對手之後便可以在眾多的「懲罰」遊戲作出選擇，當選定了懲罰後，玩者便會被帶到輪盤去，選擇用以決定勝負的「戰鬥」遊戲，但由於是利用輪盤來決定的，所以選到的會是甚麼呢？真的要看看大家的運氣了。而如果幸運地選中了有日本旗的地方時，玩者可以一次過選兩個懲罰遊戲。



先選定一個女孩作對象吧。



這是女孩的自我介紹呢。



跟着要選定「懲罰」了！



唔……會選中甚麼呢？

三大「戰鬥」遊戲

當選了懲罰遊戲，轉過輪盤後，便會到這一環。如果玩者勝出便可順利玩那個「懲罰」遊戲，輸了的話該「懲罰」遊戲便會在選單中消失，所以…要用心一點哦！

一．包剪揼

這傳統遊戲相信大家都不會陌生的。玩者可以利用不同的按鍵來選擇猜出甚麼拳：A鍵是揼，B鍵是剪而C鍵是包。在「猜贏」了之後，只須再猜中對手會望向那一方便算勝出一次，猜不中的話只好再來一次包剪揼了。這遊戲是「三盤兩勝」的，任何一方只要完整的勝出兩次便算得真正的勝利了。



噢，勝利了！

二．揼和頭盔

這遊戲和包剪揼差不多，不同的地方就是用揼和頭盔來代替指方向。當玩者「猜贏」之後，勝方可以立即按下L＋A鍵使出揼來打擊對方，而負方可以立即按下R＋A鍵來戴上頭盔。如果成功擊中對手的話便算勝出一次，和剛才的遊戲一樣，這遊戲也是採用三盤兩勝制的。



贏了當然立即使出大鎚啦！



猜輸了便趕快戴上頭盔吧！

三．爬竹竿

這遊戲比上面兩個複雜一點。實制上目標只有一個，就是鬥快爬到竹竿的頂部。A鍵用來移動手部，C鍵則用以控制足部的移動。但在爬的時候，在上面的黑子會不斷擲下炸彈來阻止玩者的前進，這時玩者需要用L或R鍵來閃避。如果玩者在炸彈的正對面時，是可以利用Z鍵拾起炸彈，再用Z鍵投過對手的柱子上，這時對手柱上的其中兩個黑子會一左一右的跌下，來擲中對手。(但如果使出兩次的話，對手竹竿上的四個黑子都已全掉下來，他便會在無障礙狀態…)如果不幸被東西擲中的話，是會下降一定距離兼且暈眩的。其中紅色炸彈(不是請帖…)最弱，銀色其次，而金色和黑子的殺傷力最強。而這遊戲是一次過，不用三盤兩勝來決勝的。



爬呀爬………

懲罰小遊戲

好容易才贏了，而得到的是什麼呢？當然就是和女孩們的開心「懲罰」遊戲了。其中包括有羽毛攻擊、水炮遊戲、相片欣賞、Costume Play等等。你可以完成整個遊戲，將全部懲罰遊戲都得到手嘛？

是Costume Play呀……



選一支唇膏吧……哈哈！

這是映相的「懲罰」哦！

你想做小魔鬼還是大熊？



你想她說些什麼呢？

少女革命 UTENA

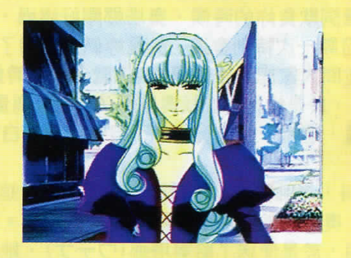


終有一天被革命之故事

TEXT:J.J

AVG
MEM
製造商：SEGA
價格：6800日圓
發售日：5月28日
容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN

與千種共處的下午





當妳和千種在鎮上購物時，妳發覺自己對她的事完全不知道，於是便問她因甚麼病而休息了三年(病気について聞く)，而她的回答則是自己患了心病。買完東西後她打算離開，而妳則説希望能再和她一起一會兒(もう少し一緒にいる)，於是妳們兩人便去了附近的公園散步。在公園內，千種問妳有沒有想約去約會的人，妳回答説自己還是剛轉校到這裏，還沒有遇上這樣的人(いません)。接着妳回到鎮上，由於已經很倦了，於是妳便到了一間名曲咖啡店「紫丁香」休息(名曲喫茶)，想不到竟然在這裏遇上冬芽，當他説到為何妳會來到這裏時，妳回答説這或許是被命運所引導的(運命に導かれたのかも)。回程時，妳在公園裏再次遇上千種，這時她的身邊多了一位女伴，她是薫幹的孖生妹妹薫梢，這兩人竟然説是正在約會，而千種則問妳有沒有護花使者，這時妳回答她沒有(いないと答える)。這天的傍晚，鳳學園森林前的影繪少女正在談論着某些事情……

影繪少女 第1幕

A子、B子：知道嗎知道嗎、大家都知道嗎。
B子：一提起遠足，就是山呀、海呀、遊樂場呀。
A子：那個是動物園嗎？
B子：我應該有説過當時患了感冒而沒有去的吧。
B子：還是聽聽這個吧，在跟着的那一年，這次去了高山遠足啊。
A子：嘿嘿。
B子：但是呢但是呢，當到達山頂打開背包時就嚇了一跳，因為我竟忘記帶遠足最大的樂趣「午餐盒」了。
A子：哎。
B子：於是我便想，這樣的話唯有向大家逐少討回來，希望大家能施捨一下糊塗的我。
A子：那麼那麼？
B子：不過，同樣有忘了帶午餐盒呀，還在我之前已向人討完飯了。
A子：哎。果然若想得到的東西，必須比人家先行動才可以的。真是的。
B子：那個人就是妳呀！
A子：嗶！







晚餐的共桌者

晚餐時份，大家發覺安絲所準備的份量還可以再給多一個人吃，於是妳提意找(冬芽)來一起吃，在共進晚餐時，妳提到關於決鬥的事，知道原來冬芽是仍未與奧塔娜一戰的，而妳則企圖説服她們不要再決鬥了(決闘をやめるよう言う)，但只令他們認為妳是個普通的女孩子吧。

回到房間時，雖然已經準備好床舖，但妳仍是沒有太大的睡意，這時妳去了找(西園寺)，卻發覺他就在東館門外，更拜托妳將一本交換日記交給安絲。







千種的惡意

第二天早上，當妳步回校園時，妳從若葉的口中得知千種昨天突然衝到劍道場向西園寺挑戰，更以些微之差取勝了，而差不多同一時間，千種和薫梢一起上學，聽兩人的語氣，似乎是對妳懷着惡意的。

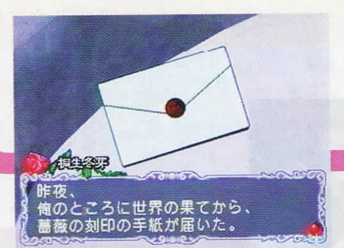
上體育課時，老師把女生們分為兩組比賽足球，妳則被編成和奧塔娜一隊，但她仍不是千種的對手，接着千種向妳這邊走過來，妳拼命的剷球(スライディング)不但沒有成功，反而被千種一撞之下昏迷了過去。

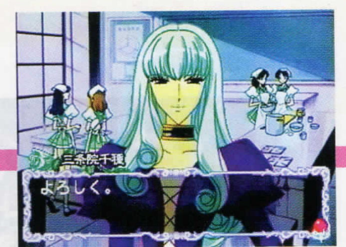
醒來時妳發覺自己已身處保健室內，雖説是千種把妳送來這裏的，但妳卻感到她是故意把妳撞暈的，跟着當妳經過舊劍擊場時，發現這裏並非是在廢墟的狀態，於是妳便想帶奧塔娜(ウテナ)前來一看，但途中卻遇上四名少女，她們的領袖桐生七實，正是冬芽的妹妹，正當她們想藉詞欺負妳的時候，奧塔娜剛好經過，七實她們亦馬上離開了。

不過，這時生徒會正要召開一次特別會議，於是妳們先回到了生徒會室，原來冬芽昨晚收到來自世界盡頭的信，確定了前晚給奧塔娜的是正式挑戰書，並問大家認為誰是第6名挑戰者，這時妳提出見到千種進入原本已變成廢墟的舊劍擊場，但生徒會的人看來是不太相信妳這番話了，於是妳再一次找奧塔娜(ウテナ)商量，不過當妳們來到舊劍擊場時，已並非妳所見的白亞建築物，只是大家平常所見的一個廢墟，這時千種出現，她不但不承認有白亞的建築物，更叫奧塔娜小心妳這種説謊的人，幸好奧塔娜仍肯相信妳所説的話。

接着妳的班級要上家政科，老師把妳和千種兩人編成一組，這時她叫妳喝一些朱古力汁試味，想不到竟然有圖釘混在朱古力之中，令妳的舌頭也流血了，奧塔娜於是馬上送妳到醫務室治理。當回到課室後，若葉原來把妳剛才所做的蛋糕帶回來了，但妳想到自己現在也吃不下這東西，於是便送了給奧塔娜(ウテナ)，她收下這禮物後，問妳希望得到甚麼作回禮，這時妳拜托她唱歌給妳聽(歌をうたってもらう)，於是她便唱了一段清唱版的「輪舞」(*注1)給妳聽。

在理事長室內，鳳曉生正在和安絲進行不可告人的約會，他對於第6位挑戰者的事似乎瞭如指掌，並很有興趣看看有多少人能逃得出這位巫女的毒蘋果……









毒蘋果的壞女王





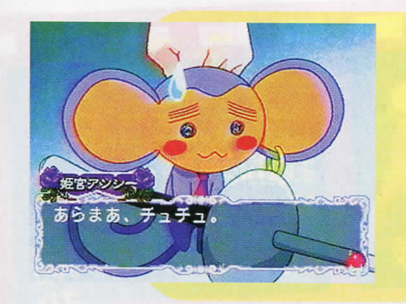
下課後，在繼續前往參觀學部之前，妳先和奧塔娜她們談了一會(ウテナたちとおじゃべり)，從若葉的口中，妳得知鳳學園有一個傳説，説只要將自己喜歡的人的名牌用紅線繞着放進自己的儲物櫃內，便可以得到幸福；接着妳再次前往劍擊部(フェンシング部)，這天因為薫幹去了音樂室練琴，劍擊部內沒有一人支持得了樹璃的練習，但妳卻請求她讓妳加入練習(練習に参加する)，更自願做樹璃的練習對手(樹璃の練習相手をする)，雖然妳的實力和她有一段很大的距離，但妳的努力似乎彌補了這差距，樹璃亦對妳感到另眼相看。

練習過後，妳去了其他地方(他のところにいく)，這時學校的老師以廣播找妳，原來警方那邊找到一件屬於妳的失物，希望妳前往認領；當妳來到鎮上的警崗時，看見那所謂的失物是一個裝有一個毒蘋果的紙袋，裏面還有一張妳媽媽年輕時的照片，聽了警察的形容後，妳相信送這些東西來的人很有可能便是千種。

接着妳去了鎮上的一間咖啡店(喫茶)「白木蘭」，碰上經常在這裏出沒的奧塔娜，和她談起關於那失物的事(交番の一件を話す)。







父親的劍

晚上回到東館時，妳發覺自己的房間似乎被小偷光顧過，妳爸爸所送給妳的西洋劍不見了，但在作進一步調查之前，奧塔娜表示不如先吃晚飯，這時因為安絲説醬油用完了，於是妳提意去找薰幹(幹)幫忙，當他來到時，竟是帶着手持妳那西洋劍的CHU-CHU，原來牠想薰幹教牠劍擊，所以拿了妳的劍去找他，但看來小偷應該是另有其人，而用餐的時候，幹再談起那小偷的事，妳則叫他不用在意(気にしない)。

晚上的時候，影繪少女們又再開始她們的表演了……

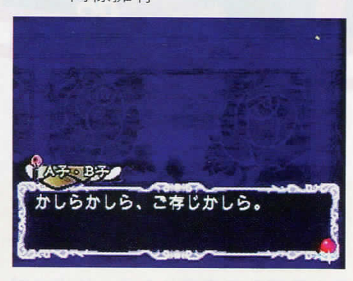
影繪少女 第2幕

A子、B子：知道嗎知道嗎、大家都知道嗎。

A子：現在是晚上的童話劇場時間。很久很久之前，在某個地方，有一位王子、公主與一名壞女王。

B子：嘿嘿。

A子：那位壞女王是擁有超一流魔法功力的有錢人，地位和名譽亦同樣擁有。



B子：哎～，真是令人羨慕了。

A子：不過，她就是唯獨得不到王子的心，於是她……

B子：等等。

A子：幹甚麼啊，人家剛説到最精彩的時候。

B子：雖然是很難得，但我完全看不到妳精彩的表演啊。

A子：哎——！

不安的晚上

晚上的時候，妳很在意化妝舞會上那個人説過妳會消失的事，於是妳去了找奧塔娜(ウテナ)談談，當妳看到奧塔娜那種「既來之、則安之」的樣子，妳自己亦放心得多了。

25日的早上，妳在上學的途中遇上生徒會的各人，大家都在談論在今天決鬥的事，而千種則遲到了，回到課室後，她只説就算不借助他們的力量亦一樣可以取勝。

這天只有上午需要上課，而仍有點不安的妳，則去了找(樹璃)談談，對於決鬥的事，妳表示希望能幫上奧塔娜的忙(ウテナの力になりたい)，而樹璃則提意妳到新聞部調查一下。



突如其來的事實

接着妳再次遇上七實及她的三位手下，從她們的口中，妳得知自己的父母在15年前是因為師生戀被揭發而被趕出這間學校的，這突如其來的事令妳很難接受，幸好奧塔娜剛好經過，把妳從這難堪的狀況中救了出來。

不過妳還是很在意這件事，於是妳馬上打電話回家確認(両親に電話する)，但這天是她們的結婚記念日，所以兩人都不在家，接着妳去了新聞部(新聞部に行く)，發現15年前舊劍擊場的火警現場內，曾發現類似千種的屍體，於是妳馬上趕去找她(千種を探す)，而安絲則交了一封信給妳，叫妳下午4時帶着父親的劍去舊劍擊部找她。





來到舊劍擊部時，這裏又再變成白亞的建築物，而千種則帶了妳到這裏的地下室，在這裏有一套15年前千種曾穿過的劍擊服，原來15年前她和妳的母親同樣喜歡了這裏的顧問老師，千種為了表現自己而拼命練習，但這位老師最後卻選了妳的母親，而千種則在兩人結婚當天放火燒了這劍擊場，直到現在得某人的力量而再次甦醒，企圖以世界革命的力量改變過去，令妳從這個世界中消失，所以才故意選擇25日為決鬥的日子。



















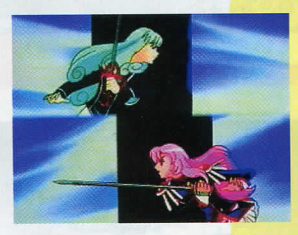






賜我將世界革命的力量

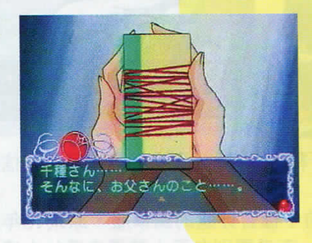
決戰……之後





在決鬥之森林那邊，奧塔娜以玫瑰介指的力量開啟了廣場的入口，拔出了沉睡於安絲體內的迪奧斯之劍，開始了與千種的決鬥(注2)。

醒過來的妳，發覺自己仍身處在舊劍擊部的地下室內，這時薰幹及樹璃首先趕來救妳，當知道千種的真正身份後，大家都認為普通的方法是沒有可能取勝的，這時冬芽趕到，表示千種的靈魂應該是附在某件物件之上的，妳馬上想到那很可能是放在儲物櫃(ロッカー)之內，因為當日妳想打開她的儲物櫃時，她是非常緊張的。







回到舊劍擊部儲物櫃房間時，想不到連西園寺亦來了，當打開千種的儲物櫃一看，妳發現寫着妳父親名字的名牌被她用紅線繞着，雖然她是如此深愛着妳的父親，但始終她只是個已死的人，所以妳最後亦決定將名牌毀掉，同一時間，決鬥中的千種因為失去了力量，被奧塔娜把握機會擊敗了。

新生活的開始







由於父親患病，妳又要再次轉校了，在鳳學園的校門前，妳和生徒會各人一一道別後，妳從奧塔娜手上取回妳父親的劍，結束了這段短暫的鳳學園生活。

望着廢墟的鳳曉生，對於千種的敗陣似乎沒有多大的關心，對於他來說，這只是證明可以利用靈作為挑戰者罷(注3)。

來到新學校的妳，向同學們表示希望能加入劍擊部，藉以鍛鍊自己，希望有一天能回到鳳學園讓那個人看看變強了的妳……

◆注1　即「少女革命UTENA」TV版的OPENING曲。
◆注2　決鬥遊戲的規則是在挑戰者及訂婚者胸口插上一朵玫瑰，當決鬥中那一方的玫瑰先被毀掉便算落敗。
◆注3　在TV版中，第2部黑玫瑰篇的挑戰者便是藉著100名慘死的少年而得到力量的。

FIN.



TEXT BY 酒井明樹 鳴謝G+四哥



第二至六話故事及攻略

ACT RPG MEM
製造商：SQUARE SOFT 售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：3 CD-ROM 記憶：1 BLOCK
PlayStation

第二話登場人物介紹



御巫瑞穗

性別：女
身高：164cm
出身地：能登
年齡：18歲
五行：木
五色：藍
五神：蒼龍
五德：仁
陰陽：陽
螺旋：右
流派：御巫想流劍術

她是在某大學所付屬的中學三年生，而且是學校劍道部的主將，其家人是御巫想流劍術的後人，在村中是經營武道館的。性格方面十分自信而且責任感強，她的開朗性格做任何事也幹勁十足。在第一話中由於受到元聖天尊所發放的強力衰氣而進入昏迷狀態，主角直柔運用旺氣把她救回，並且留下家傳寶劍暗陽炎，其後她為了要再見直柔一面而歸還寶劍，最後亦加入了五方輪，而她所使用的武器便是真武居家家傳寶劍暗陽炎，輔助攻擊以雷系為主。

戰鬥招式

瀧波：按×，與主角的招式相近，但是只有四段連續攻擊，第三段是對空攻擊，而四段是對地攻擊。

跳躍攻擊：按△，跳躍下降時再按×，附帶旺氣攻擊而攻擊彈數以「旺氣攻擊」的LV而定。

捷波：按↑按扭，起跑後四步以上按×，是一種在空中向右旋轉後再利用左袈裟斬的DASH攻擊。

焔雷：□後按×，有雷系攻擊輔助之下持劍衝向對手的BOOST攻擊。

析雷：按△跳躍到最高點時按×，以斜線急速下降的攻擊招數。

宙返攻擊：△△後按×，是一種向下攻擊敵人的招數，旺氣攻擊LV越高彈數越多，最多為四段。

御巫流奧義

百重波：緊按×儲氣後第一形態，需要使用1棵MATERIA，是利用右180度旋轉再以左袈裟斬斬擊的御巫無想流劍術奧義。

千重波：緊按×儲氣至第二階段後再按×，可以在第三話之後使用，會消費2棵MATERIA，發放巨大的旺氣彈向敵人攻擊。

超級奧義

黑雷：緊按×儲氣至第三階段後再按×，可在第5話之後使用，需要3棵MATERIA，揮刀向前方攻擊再追加雷系攻擊。

超級太極彈：可在第6話以後使用，緊按×儲氣至第四段，要使用4棵MATERIA，全身以旺氣包圍着的突破攻擊。

八洲大騎

性別：男
身高：196cm
出身地：高千穗
年齡：32歲
五行：火
五色：紅
五神：朱雀
五德：禮
陰陽：陽
螺旋：右
流派：紫微武甲法

出生於密教寺的他自幼母親去世，其後被送入到故鄉高千穗的高野山金剛峰寺修行，長大後成為了退魔師。他是五方輪的成員之一，繼承了朱雀的魂所以輔助的旺氣攻擊是火焰系攻擊，由於他在嚴格的環境之下修行，所以有一定的禮儀修養，由於他性格忠實，而且是五方輪中最年長的一員，所以受到各人的信賴。所使用的武器「忌杖」，是一枝金色的忌杖。

戰鬥招式

基本攻擊：按×鍵，有三段攻擊，第二段為對空攻擊，而且追加火焰旺氣攻擊。

焔毬：按↑起跑4步後按×，持着武器向前打筋抖的DASH攻擊。

焔鼓：按□鍵後再按×，向前衝時旋轉360度揮動着忌杖的突進攻擊。

焔旗：按△鍵跳躍，下降時按×，是跳躍中的旋轉360度全方位攻擊。

焔笛：按△鍵跳躍到達頂點時按×，議斜線急速下攻擊，到達地面時追加大爆炸。

焔太鼓：被敵人攻擊時按×，是一種全方位的攻擊，受到攻擊的敵人會被彈開。

宙返攻擊：無

超級奧義

焔獨樂：緊按×儲氣至第一階段後再按×，會使用一棵MATERIA，全身被火焰包圍着的高速旋轉攻擊，攻擊時可以跳躍。

大焔獨樂：緊按×至第二階段後再按×，消耗兩棵MATERIA，除了有加長焔獨樂的時間之外追加火焰彈攻擊，而攻擊距離視乎旺氣攻擊的LV而定。

超級太極彈：是第三階段後再按×的奧義，消耗三棵MATERIA，全身被紅色旺氣包圍的向前突攻擊技。

故事



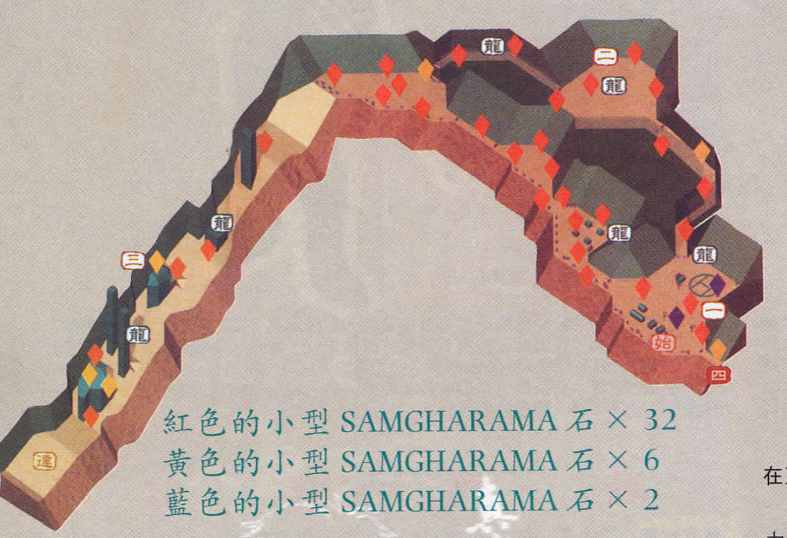





河伯只是探試真武居的實力，而目的是為了御石神文書，因為他說這是咒力之源，雖然塞上夜斗趕到但可惜太遲，御石神文書已在河伯手中，而河伯亦隨即離去。回到須須神社，夜斗說出了能夠救回被強烈衰氣影響而昏倒的少女，只有使用五神寶珠的力量及自己的生命(魂)來救回這位少女的性命。(道理上她已成為五神寶珠的繼承者)另一方面河伯亦回到幽玄鄉的東屋，而御石神文書所記載的只是「當七棵石柱出現的時候那美姬便......」其後的並沒有記載，但是那美姬在一萬二年前的戰爭中已成為三位結果神的俘虜，而她現在還在海底的深處長眠。

跟據夜斗所說，在四國之劍山的底深處，埋藏着一把有很大旺氣力量的劍，名叫「荒霸吐」，結果直柔花了半年時間後終於找到這把劍，下山時碰到了多國籍調查團的防除班科學顧問立科互，及繼承朱雀之魂，手持黃金之戒杖的八洲大騎，突然警報響起，戰鬥便再次開始。

走到終點時，半年前的少女又突然出現，她的來意亦只不過想見直柔一面和加入五方輪。





可以使用人物

人物	相對敵人屬性
真武居直柔	比較差
八洲大騎	比較有利

注意事項

在直昇機昇降位置附近的SAMGAHARAMA石

位於高位置的藍色SAMGHARAMA石，需要7級以上的跳躍力才可跳至燈柱的頂部，然後再使用BOOST攻擊將其破壞。

無敵寄神巨大蚯蚓

在森林裏面會出現一些巨大蚯蚓，它們是一些打不死的寄神，而且被它們擊中還會有機會追加中毒，所以在破壞SAMGHARAMA石時要小心避開它們。

石柱上的SAMGAHARAMA石

在山崖地帶中會發現有一條距離較遠的石柱，可以予先使用前跳躍後再加BOOST移動到這處，或者甚至可以使出超級太極彈直衝至柱上。

敵人資料表

JUZUGAKE

五行	金
LV	2
HP	128
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	有
彈姓	攻擊以近距離衰氣發放為主

ISSHYA



五行	水
LV	1
HP	12
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈姓	除了發放衰氣彈外，近攻擊是令對手彈開，最好先利用結界封着它們後才攻擊





IPPON DATARA

五行	金
LV	1
HP	128
LV	2
HP	128
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	無
彈姓	無
備註	固定型，主要以衰氣彈攻擊

GANGO

五行	土
LV	3
HP	?
衰氣結界	有
結界無效	有
衰氣感染	有
彈姓	有
備註	無敵寄神，被擊中可能追加中毒

NOTABARIKO

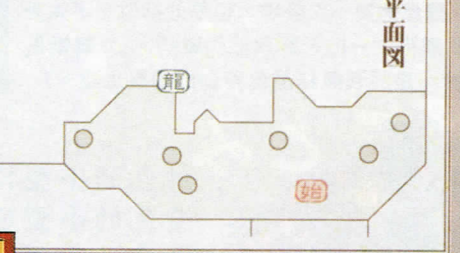
五行	金
LV	1
HP	128
衰氣結界	有
結界無效	有
衰氣感染	有
彈姓	無
備註	飄浮型寄神，移動方式是兜圈

對敵人頭目的攻略

尸起

HP	1800

以衰氣彈、放電、及體當的攻擊方法為主，並且能夠運用結界。



可使用人物

人物	難易度
真武居真柔	普通
八洲大騎	普通
御巫瑞穗	困難





由於御巫瑞穗的攻擊力及防御力都是較差的一員，加上目前可提高能力的點數亦不多，所以並不適合參戰。直柔方面由於他的能力平均，所以選擇他對付尸起還可以接受，結界對尸起是無效的，但是除了放電攻擊之外，直柔是可以防御尸起的正面攻擊而不受損傷的。如果選擇八洲大騎的話，使用跳躍急速降下攻擊是最佳的攻擊方法。

第三話登場人物介紹



我舞要

性別：男
身高：181cm
出身地：鹿島
年齡：20歲
五行：水
五色：黑
五神：玄武
五德：智
陰陽：陰
螺旋：左
流派：我舞式錬氣術

他以擊倒寄神為職業，在鹿島內亦十分有名，是守護鹿島神官內聖石的人，也是我舞家的次期當主。我舞家是因為氣功術而出名，但是這是傳內不傳外的秘傳奧義，而他因為自小獨個修練的關係，因此不喜歡與群眾生活。他的戰鬥特徵是不使用武器作戰，而純粹利用旺氣的轉化為打擊技攻擊對手，近身攻擊力很強但遠距離攻擊卻很弱，戰鬥中沒有旺氣彈發放，不能BOOST移動，亦沒有兩段跳躍，不能使用封界封符及結界。

戰　鬥　招　式

陽技 梅花：按×後連打，到達第三段連打時可按□△○任何一擊取消行動。
陽技 櫻花：按↑起跑後按×，擊中後再按×可追加連續攻擊。
陽技 舜花：按△跳躍下降時按×，空中的180度迴轉攻擊，跳躍LV到達8級時可以4次連續攻擊。
陰技 桂仙花：被敵人攻擊時按×，倒立180度迴轉攻擊。

錬　氣　奧　義





陰技 金紅花：按×儲氣至第一階段後再按×，雙手被黑色的旺氣包圍着，攻擊力會上升2倍，至於時間的長短視乎旺氣攻擊的長短而定。
祕傳 徒花：按×儲氣至第二階皚後再按×，我舞要會發出一個黑色的大旺氣球，力量大至可以一擊消滅一般的寄神。

故事

直柔、八洲大騎及新加入的御巫瑞穗乘座着小型的摩托艇向長月的沖島進發，由於SAMGHARAMA石藏有巨大衰氣，是紫微仙的力量之源及寄神所寄居的地方，所以破壞SAMGHARAMA石便是一石二鳥的方法，居





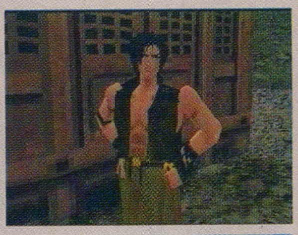


住在島上的東宗造是宗像大社及沖津宮的「禰宜」(禰宜的工作是擔當神職、神祭及處理神社內的各種工作。)而在宗像大社內有一塊受人供奉巨大的神石，他們稱之為「不言石」。

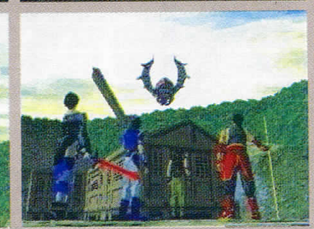
而我舞要便是守護着這塊神右的人，而他對寄神抱有很大的擬問，而東宗造便是他的導師，我舞要問東宗造寄神真的是神嗎？在這情況之下東宗造也不清楚，但是卻回答他說，定義在於他們能為人類帶來幸福和受人供奉的便是神，帶來災禍的和令人恐慌的便是鬼，這不是自照的崇拜嗎？

來到了退治屋，把我舞要擊倒，直柔與我舞要因為對寄神的看法各有不同而發生諍執，突然陽龍出現，說很快大家便會見到期待了一萬二千年的禁門。雖然他第一次登場，但是他卻似乎不太受歡迎，很快他便呼換了六震袛之一的尸動與他們戰鬥。(六震袛是紫微仙所製造的人工寄神，是將衰氣結晶化而創出的異生物。)











紅色的小型 SAMGHARAMA 石 × 37
黃色的小型 SAMGHARAMA 石 × 4
藍色的小型 SAMGHARAMA 石 × 1

可以使用人物

人物	相對敵人屬性	備註
真武居直柔	比較有利	/
八洲大騎	比較差	雖然不合屬性，但也未至於陷入苦戰。
御巫瑞穗	比較有利，	雖然開始能夠使用奧義「千重波」，但始終角色能力較差

注意會遂落的石塊

這一版的特別之處在於會因為失足掉進海裏而被扣除體力，加上當你站立在某些石塊上亦會因遂落而掉進海裏，所以大家要小心注意，以及予先查看地形較佳。

富彈性的寄性 KARAKIGAERI

這類型的寄神擁有把敵人彈開的直接攻擊，要辟免它們的攻擊，是可以利用結果封着它們後才作出攻擊。特別有些KARAKIGAERI配置於近海的樹群當中，所以大家劈樹時不要太興奮。

配置於很高位置的黃色 SAMGHARAMA 石

在退治屋附近會發現一個無電線的電線塔，跳至頂峰會見到一塊黃色SAMGHARAMA石，但是跳躍LV不夠高的話也不要妄想接近它。

退治屋的嘍囉我舞要

HP	1000
攻擊	梅花及金紅花

他的攻擊主要是直接攻擊，而且攻擊力很強，通常有一百以上的攻擊力，但是以追跑的戰術，跑到他附近，他自然會作出連續攻擊，由於他的攻擊判定在前方，這時攻擊他的則面或背面他是束手無策的。喜歡的話可以使用六氣封殺停止敵人11秒時間，然後才對付他。

第三話的頭目尸動

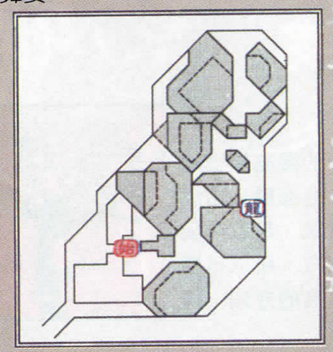
五行：火
HP：2100
攻擊：衰氣彈、放電及急速下降

可以使用人物

人物	難易度
真武居真柔	普通
八洲大騎	普通
御巫瑞穗	普通
我舞要	易

尸動是一隻在空中浮動的六震袛，它的攻擊主要是向下發放雷電及在你的上空急速下降攻擊敵人。由於敵人主要在空中浮動，所以把跳躍LV提升較為有利，大約五級或以上為佳，尸動的五行屬火，而我舞要五行屬水，水克火所以選擇我舞要較為容易，雖然我舞要的靈活性、攻擊距離和招數不及其他人，但是連續攻擊力強，對着這隻機動力還不算高的尸動乃可接受。經過這一戰後要到達第七話才可再次選擇使用我舞要。







寄神一覽表

SENPPOKU KAPOKU

五行	水
LV	2
HP	160
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	無
備註	以跳躍攻擊為主



KABAROKI

五行	土
LV	2
HP	160
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	固定型寄神有衰氣彈發放



KOTORIZO

五行	土
LV	1
HP	160
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	固定型寄神，攻擊方針有如老鼠夾



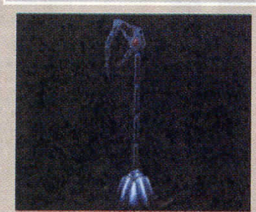
MOUSUKE

五行	土
LV	1
HP	160
衰氣結界	無
結界無效	有
衰氣感染	無
彈性	無
備註	在空中浮遊而且會發放衰氣彈



KARAKIGAERI

五行	金
LV	3
HP	160
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	有
備註	攻擊是彈開敵人的固定型寄神



第四話登場人物介紹

琴平梓

性別：女
身高：137cm
出身地：香川
年齡：11歲
五行：金
五色：白
五神：白虎
五德：義
陰陽：陰
螺旋：左
流派：紫微武甲法

是五輪乘員當中年齡最小的，經常對事物的觀點而與別人理論，她的祖母是在五方輪持有白虎之魂的承繼者，謹於一年之前才把這個重任傳至琴平梓，她在幼年時候曾經目睹雙親被寄神所殺的過，所以對寄神的仇恨極深，可能還末能掌握自己的實力，所以不能使用結果及BOOST移動，主要以遠距離攻擊為主，而奧義的數目有五種之多，是在五方輪中奧義最多的一員。五行屬金，宜木但忌火，使用的武器是白虎之魂所棲息的漆黑之弓「天下風」。

戰鬥招式

十六夜之人矢：按×鍵，發箭的數量以旺氣攻擊的LV而定，最多為四發。
DASH攻擊：按↑起跑後按×，雙手緊握着弓身向前跳躍，以弓身搞擊敵人的招數。
十六夜之天矢：按△跳躍下降時按×鍵，在空中向前方遠距離攻擊的招數，發射數量以旺氣攻擊的LV而定。
十六夜之地矢：按△跳躍到頂點時按×，是在空中對地面擊的招數，發射數量以旺氣攻擊的LV而定。




超級奥義

月夕：按×儲氣至第一階段後再按×，需要使用1棵MATERIA，以弦發出衝擊波，令對手在數秒內失去行動能力。
金烏之矢：按×儲氣至第二階段後再按×，向天空發射弓箭，在下降時會分散成複數的弓箭向地面攻擊。
玉兔之矢：按×儲氣至第三階段後再按×，把弓箭射進地下，然後弓箭會在敵人所站立的地上再次出現從下方攻擊敵人。
月華：按×儲氣至第四階段後再按×，能造出一些巨大的光箭向敵人攻擊。
超級太極彈：按×儲氣至第五階段後再按×，全身被白色旺氣所包圍着的突破攻擊招式。

故事

打敗了六震祇的尸動之後，陽龍說記起了一些關於手持荒吐霸之人的事，其後便走了，直柔與八洲互相對望之後便擬問地說，陽龍此人與荒吐霸究竟有何關係？當他們乘座小型摩托艇時，突然有一條巨大光龍在島上沖上來，三人都呆望着光龍，但是其後又當作沒有發生過，繼續說直柔暈船浪。

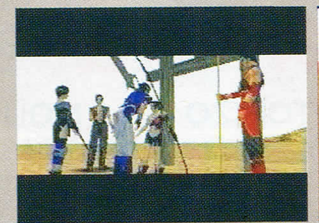
到達了神在月的出雲，這裏已變成了一大砂漠，但是有很多的鳥居在沙漠之上，見到兩名小學生年紀的少男及少女正在亡命逃跑，原來那些鳥居是轉移地域的結界。經過一段時間之後，他們終於能夠再次會合，而那位少女名叫琴平梓，是五方輪的乘員之一，她手持着的武器是埋藏着白虎之魂的弓「天下風」。而那些結界便是由10歲的小孩「水見」所創造。









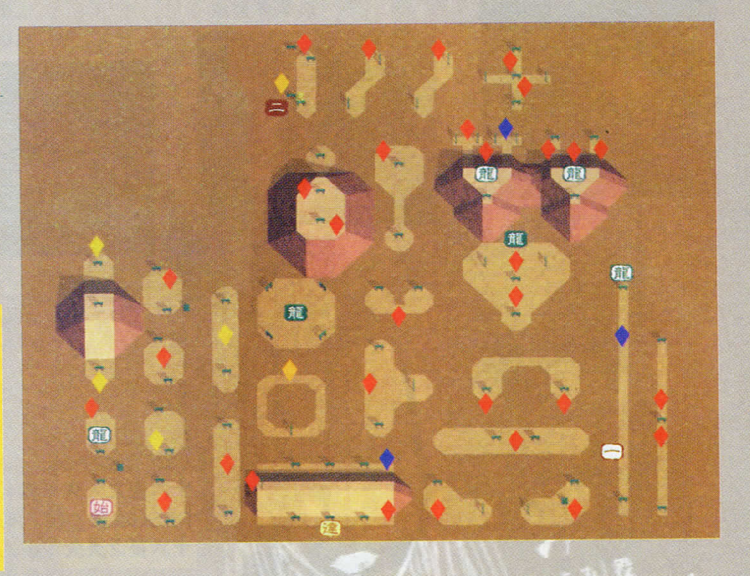







到了終點後，突然結界的效果消失，水見家世代相傳任務是保護出雲大社的「七之楔」，而七之楔是用作封印禁門，除去七之楔禁門便會再次出現。上空突然現一位女仕，她便是陰虎，除了她之外還有第三隻六震祇「尸震」出現，而且還發出一般人聽不到的聲音，費話少說(我指我自己)，在這情況下當然與她們作戰。

紅色的小型 SAMGHARAMA 石 × 31
黃色的小型 SAMGHARAMA 石 × 6
藍色的小型 SAMGHARAMA 石 × 3

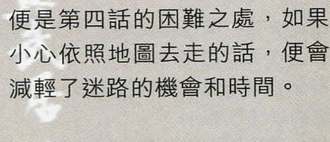


可以使用人物

人物	相對敵人屬性	備註
真武居直柔	一般	/
八洲大騎	一般	/
御巫瑞穗	一般	開始可以使用焔雷
琴平梓	一般	要使用奧義「金烏之矢」才可破壞SAMGHARAMA石

結界迷官容易令人迷路

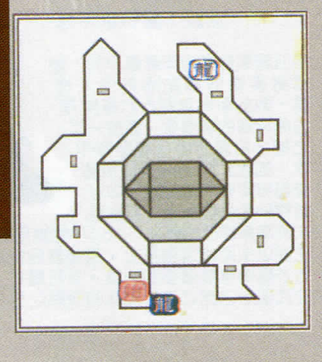
這些把你轉移到另一個間的鳥居組成了一個十分複雜的地圖，而這便是第四話的困難之處，如果小心依照地圖去走的話，便會減輕了迷路的機會和時間。





第四話的頭目尸震

五行：土
HP：2400
攻擊：以令人容易感染衰氣的音波攻擊為主，其次便是使用攻擊力強的衰氣BEAM及直接撞擊。



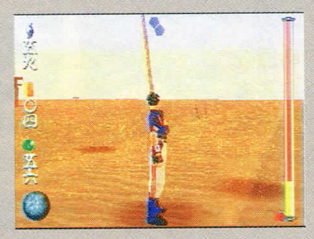
尸震是一隻在空中浮動的寄神，而且攻擊力不俗，最好是一面迴避一面攻擊敵人。





小心留意地上的黑影

那些只是看到黑影的敵人，除了發射光箭或使用奧義超級太極彈之外，要擊倒它的機會是十分微，被擊中的話還會有機會感染衰氣(類似中毒的狀態)，所以如果沒有意思對付他們，最好的方法便是逃跑。



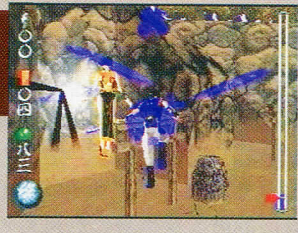
可以使用人物

人物	難易度
真武居真柔	普通
八洲大騎	普通
御巫瑞穗	普通
琴平梓	很容易

陰虎

五行：水
HP：？
攻擊：以各樣衰氣彈為攻擊招數

她是一個可以自由在空中浮動的女人，而且懂得各種衰氣攻擊，雖然如此但這只不過是初次會面，只要擊中他一次便可。

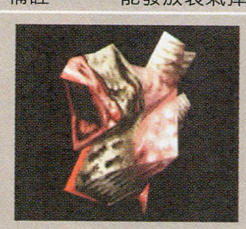




寄神一覽表

SUPER ANMO

五行	土
LV	2
HP	192
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	有
備註	能發放衰氣彈



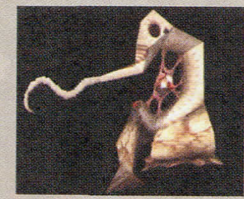
HATENGO

五行	木
LV	2
HP	192
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	有
備註	能發放衰氣彈的空中寄神



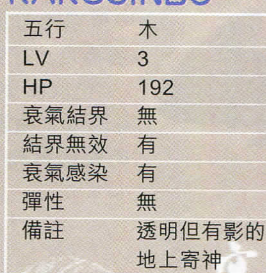
SUPER HONADE

五行	木
LV	2
HP	192
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	能發放衰氣彈的地上寄神



KAKUSINBO

五行	木
LV	3
HP	192
衰氣結界	無
結界無效	有
衰氣感染	有
彈性	無
備註	透明但有影的地上寄神





NOUMA

五行	火
LV	1
HP	192
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	有
備註	能使用結界的固定型寄神



第五話登場人物介紹

朱童日芙美

性別：女
身高：170cm
出身地：奈良
年齡：自稱25歲
五行：土
五色：黃
五神：黃龍
五德：信
陰陽：陰陽
螺旋：無
流派：紫微武甲法

當她出身時被父母所拋棄，其後有名的陰陽師大家「安倍家」把她收養，自從承繼了黃龍的契約之後，她便四處修行，性格方面沉默、冷淡，由於她喜好裝飾品及精品而且衣着的露出度很高，所以有點冷豔的感覺。主要使用的武器是埋藏着黃龍之魂的白銀之扇、銀之糸的禍絲，甚至乎眼鏡亦運用於戰鬥之上。由於在她的體內沒有旺氣的關係，所以不能作出旺氣攻擊，但是她的白銀之扇是可以吸收敵人的衰氣，再以這些力量攻擊敵人。

戰 鬥 招 式

基本攻擊：按×，有五段連續攻擊，第四段是對空攻擊，第五段是彈開敵人的招數。

DASH攻擊：按↑起跑後按×，左手放出絲、右手以扇攻擊敵人的招數，由於會彈開敵人，所以先以結界封着敵人後才攻擊殺傷力更大。

跳躍攻擊：按△跳躍降落時按×，左手以絲攻擊敵人的招數，而且攻擊距離很遠。

彈道攻擊：按△跳躍至最高點時按×，以斜線急速下降的攻擊。

宙返攻擊：按△△後再按×，以絲在空中向地上攻擊的招式，可攻擊前方及後方的敵人。

全方位攻擊：被敵人攻擊時按×，360度回轉，加上彈開敵人的招數。

超 級 奧 義

紫苑：緊按×儲氣至第一階段後再按×，消費1棵MATERIA，將敵人的衰氣彈吸收後再反彈攻擊敵人。

黃蘆：緊按×儲氣至第二階段後再按×，消費兩棵MATERIA，能將敵人的衰氣彈吸收，但是沒有攻擊力。

滅紫：緊按×儲氣至第三階段後再按×，消費三棵MATERIA，將所吸收的衰氣彈力量在自己週圍發放。

故事











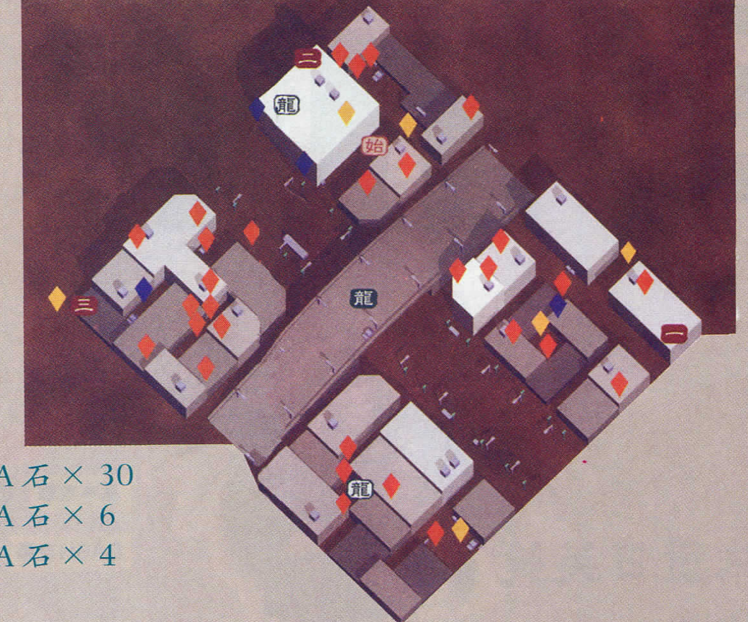
來到極月大和的三輪山，這是大神神社背後聳立的大山，是一般人不准進入的地方，亦是五方輪的根據地，夜裏的三輪山有一男一女在山頂的庵外出座着，男的名叫剛，而女的便是朱童日芙美，原來金剛是高野山金剛峰寺的退魔師，離開高野山的原因是搜尋他的哥哥，在搜尋的途中遇到寄神的襲擊而受傷，幸好受傷時得到日芙美的幫助。

直柔他們來到了原本奈良的明日香村附近，找尋一塊類似龜形狀的石頭，因為根據御石記文書記載，這是七之楔之一所以十分重要。突然又碰到了六震祇之一尸覺，所以在這版中一開始便要對付敵人頭目。

再次回到五方輪的根據地，不知為什麼，朱童日芙美與河伯似乎相識，再次與河交手，其後才知道那個土鈴是她母親的遺物。

可以使用人物

人物	難易度
真武居真柔	容易
御巫瑞穗	普通
琴平梓	普通

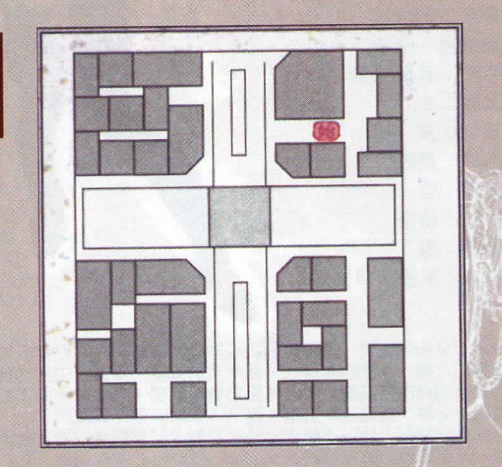


紅色的小型 SAMGHARAMA 石 × 30
黃色的小型 SAMGHARAMA 石 × 6
藍色的小型 SAMGHARAMA 石 × 4

六震祇 - 尸覺

五行：土
HP：3600
攻擊：攻擊力特強的衰氣BEAM、衰氣彈、放電及超重力

尸覺最強的攻擊是衰氣BEAM，開始的時候，它會慢慢從遠處移動到你附近，這時可以使用咒符「一穴點螺」來攻擊它，當接近攻擊的時候又要注要注它的衰氣彈，最好是以BOOST移動來回避它的攻擊。







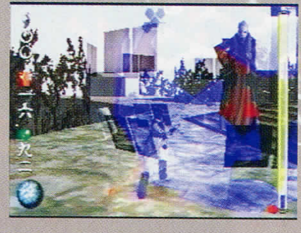
可以使用人物

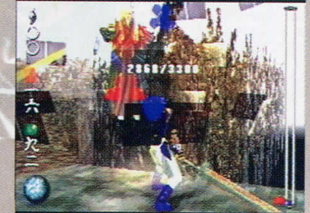
人物	難易度
真武居真柔	容易
御巫瑞穗	普通
琴平梓	容易
朱童日芙美	普通

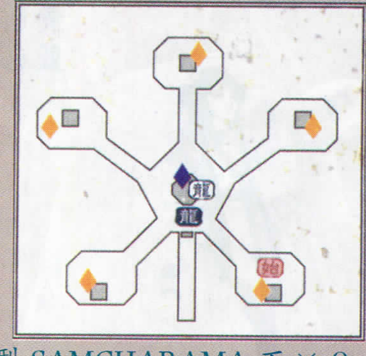
河伯

五行	土
HP	3300
攻擊	以衰氣彈、八卦及超級太極彈

這次與河伯交手的特別之處在於河伯亦會使用超級太極彈，使用真武居時，可以先使用結界把河伯封着後才攻擊，而使用琴平梓，使用奧義-月夕封鎖敵人，之後再加上使一穴點螺，很簡便完成這場戰鬥。







紅色的小型 SAMGHARAMA 石 × 0
黃色的小型 SAMGHARAMA 石 × 5
藍色的小型 SAMGHARAMA 石 × 1

這版共有兩名頭目

在這版開始時便面對頭目尸覺，雖然有很多SAMGHARAMA石可以破壞，但是因為擊倒尸覺後可重返極月大和，所以各位可以尊心一致對付尸覺。

對河伯的地方是五方輪村，如果不在完成戰鬥前取SAMGHARAMA石的話便不能重返此地取回。

使用朱童日芙美取結界中的 SAMGHARAMA 石

由於朱童日芙美的跳躍攻擊距離是五人中最遠的一個，而且長度足以破壞一些被結界所阻擋的SAMGHARAMA石，亦可以回到之前的版數破壞那些之前破壞不到的SAMGHARAMA石。

寄神一覽表

NIKUSU

五行	水
LV	1
HP	224
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	/



SADA

五行	水
LV	1
HP	224
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	無
備註	固定型寄神



YOBUKO

五行	火
LV	2
HP	224
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	能發放衰氣彈



KUNEYUSURI

五行	木
LV	3
HP	224
衰氣結界	無
結界無效	有
衰氣感染	有
彈性	無
備註	/



ZUNDE

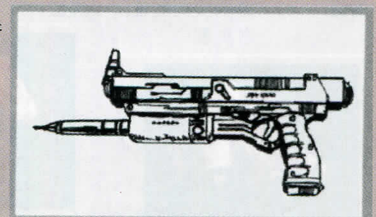
五行	水
LV	3
HP	224
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	/



故事

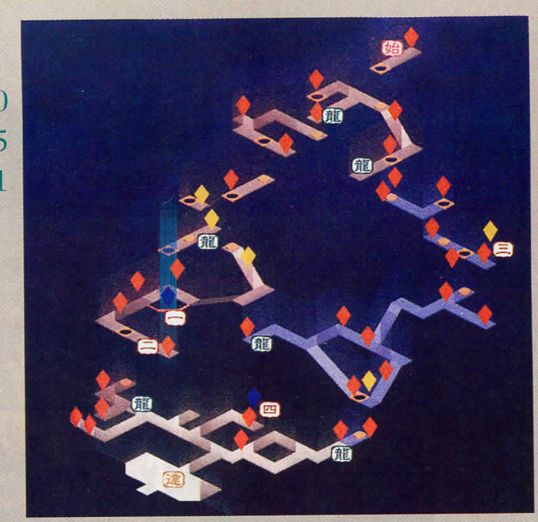
早上的海上有五隻美國的軍艦，而目的地便是筑波山，另一方面，塞上夜斗亦與主角們講術不老不死的高天之民及與荒霸吐的關係。娜美姬是高天之民的唯一生還者，亦都是「神劍荒霸吐」的最後繼承人，在一萬二千年前，被來訪者的紫微仙三位結界神打敗及封印着深海的海底裏。

來到富士的地下巨大空洞的底部，防除班的科學顧問立科互亦到了此處，遇到六震衹的尸吼，她使一支類似手槍的「御巫式CYCLE力線發振器」，突然尸吼又再度復活，而且還學立科的説話嘲笑她的無知。





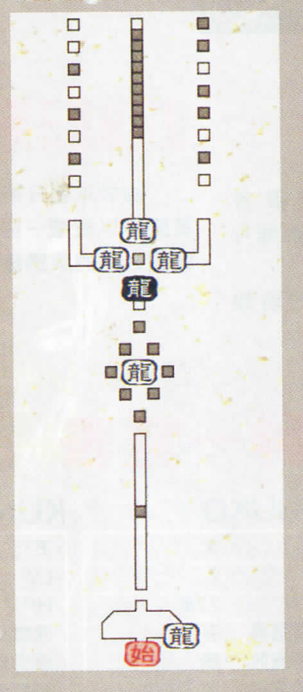
紅色的小型 SAMGHARAMA 石 × 0
黃色的小型 SAMGHARAMA 石 × 5
藍色的小型 SAMGHARAMA 石 × 1





人物	相對敵人屬性	備註
真武居直柔	一般	/
八洲大騎	一般	/
御巫瑞穗	一般	/
琴平梓	一般	/
朱童日芙美	最適合	不怕衰彈攻擊和可以遠距離攻擊空中的SAMGHARAMA石

敵頭目六震祇 - 尸吼





五行	水
HP	3200
攻擊	衰氣力、衰氣彈、衰氣結果

尸吼遠距離攻擊為主，如果能靈活使用封界符，如五芒醒力、六氣封殺及七星招鬼等，便能便容易擊倒尸吼。要小心地圖上灰色的位置，因為灰色的地帶是會下陷的。

可使用人物

人物	難易度
真武居直柔	一般
八洲大騎	難
御巫瑞穗	一般
琴平梓	易
朱童日芙美	易

寄神一覽表

KIRIICHIBEI

五行	土
LV	1
HP	256
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	會兩隻同時左右夾擊



KAGOSHOI

五行	金
LV	2
HP	256
衰氣結界	有
結界無效	無
衰氣感染	有
彈性	無
備註	跳躍攻擊的寄神



TENZURUSHI

五行	水
LV	3
HP	256
衰氣結界	無
結界無效	有
衰氣感染	有
彈性	有
備註	懂得自爆



AKATEKO

五行	火
LV	1
HP	256
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	無
備註	/



ONMORAKI

五行	木
LV	3
HP	256
衰氣結界	無
結界無效	無
衰氣感染	無
彈性	無
備註	可使用結界的固定型寄神





第十話——巷有如下雪一樣

在第九話選利尼作主角時





在第九話選利尼作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40（參看第75期），大神會聽楓的說話邀請利尼出外，若玩者在第九話中，不是選利尼作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由今期的選項1開始。





大神在房內更衣後來到利尼的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘火車到淺草去。來到淺草的雷門，二人在這裏附近的攤位求籤，可是大神的運程是兇，利尼則是大吉，經過大神的解釋，利尼總算明白。當二人行到附近的公園時，利尼看見一位女孩險跌下河，二人都連忙上前拯救，結果大神失足跌進河中，大神回到岸上後在旁稍作休息，就在二人傾談之際，通訊機突然響起，原來敵人在王子出現，於是二人便立即趕回帝都，向王子進發。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★1	走廊	楓希望大神找利尼一同外出	是，明白（はい、わかりました）	—
			令利尼開心？（レニ…喜ぶでしょうか？）	—
			不答	—
2	利尼的房前	引利尼一起外出	好啦！去吧（いいから、行こうよ）	利尼好感度上升
			不想去嗎？（行きたくないのかい？）	利尼好感度上升
			不答	利尼好感度上升
3	火車上	為何和利尼一起	因為想和利尼一起去（レニと行きたかったから）	利尼好感度上升
			因為利尼一個人（レニが、一人だったからさ）	—
			不答	—
4	明治神宮	看見鳥居	說開又是…（そういえば…そうだな）	—
			不要理會，利尼（気のせいだよ、レニ）	—
			不答	—
5	明治神宮	破魔矢是甚麼	是新年的吉祥物（お正月の縁起物だよ）	利尼好感度上升
			是武器（武器だよ）	—
			放煙花時用（花火の時のかけ声だよ）	大神的性格轉軟
6	明治神宮	利尼抽中吉籤	大好了！利尼（よかったな、レニ！）	利尼好感度上升
			交換？（…交換しない？）	—
			不答	—
7	公園	利尼默不作聲	不開心嗎？（楽しくないのかい？）	—
			很累嗎？（疲れたのかい？）	—
			為甚麼不作聲？（どうして黙ってるんだい？）	—
8	公園	看見女孩險跌落湖	出去救她（飛び出して助ける！）	—
			不答	—
9	公園	大神會怎樣做	我會保護利尼（レニのことは…俺が守るよ）	利尼好感度上升
			我都會守護（俺も…守ってくれるかい？）	利尼好感度上升
			不答	—

10	格納庫	會再去神社	啊，一定去（ああ、必ず行こう！） 首先做面前的工作（まずは、その前に一仕事だな） 不答	利尼好感度上升 利尼好感度上升 利尼好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項

在第九話選瑪利亞作主角時







在第九話選瑪利亞作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40（參看第75期），瑪利亞會邀請大神到橫濱探花小路伯爵，若玩者在第九話中，不是選瑪利亞作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由今期的選項11開始。

大神在房內更衣後來到瑪利亞的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘火車到橫濱去。不久二人終於來到花小路伯爵的家前，花小路伯爵親自前來迎接，二人進入豪宅後在客廳談有關帝劇的事，突然從伯爵口中聽到瑪利亞要到寶石店一事，大神並沒有理會此事。這時伯爵向提出二人到街上約會，大神便立即出外去。由瑪利亞帶領，來到一間CAFE BAR裏坐下來，大神向瑪利亞詢問有關寶石店的事，原來她要到寶石店買多一個新鏈墜，是為了自己而買下…用餐後二人來到橫濱的海港，這裏的風景令瑪利亞想起在俄羅斯的事，還默默地哭起來，這時通訊機響起，從楓的來訊得知敵人在王子出現，於是二人便立即趕回帝都，向王子進發。

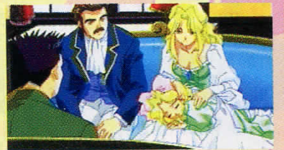
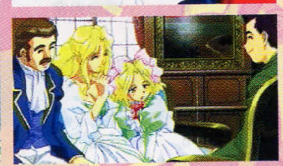
強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★11	走廊	瑪利亞邀請大神一同找花小路伯爵	好，去吧（よし、行こうか） 很麻煩（めんどうだなあ…） 不答	瑪利亞好感度上升 瑪利亞好感度下降 —
12	大神房間	準備好一切	到瑪利亞的房間（マリアの部屋に行く） 取通訊機（キネマトロンを持っていく）	— —
13	瑪利亞房前	問瑪利亞對這件新衫的感覺	是否很失禮（失礼がないように） 襯不襯？（似合うがい？） 不答	瑪利亞好感度上升 瑪利亞好感度上升 —
14	火車上	覺得今天怎樣	今天很開心（今日は、うんと楽しもう） 日本的新年如何？（日本のお正月は、どうだい？） 不答	瑪利亞好感度上升 — —
15	花小路家	二人一同要説話	聽瑪利亞的説話（マリアに話を聞く） 聽花小路的説話（花小路に話を聞く） 不答	— — 瑪利亞好感度上升
16	花小路家	二人去拍拖	好，去吧（はい、そうします） 吓！？這…（えっ！？そ、そんな…） 不答	瑪利亞好感度上升 — —
17	街上	去高級的餐廳	去，看看（ああ、行ってみよう） 太過高級了（何だか、高級そうだな…） 不答	瑪利亞好感度上升 — —
18	餐廳裏	二人談話	説瑪利亞的事（マリアのことを話す） 説花小路的事（花小路のことを話す） 説寶石店的事（宝石店のことを話す）	— — —
19	餐廳裏	瑪利亞取出頸鍊	…對不起（…ごめん） 給我看頸鍊裏的相（ロケットの中を見せてくれ） 不答	— — —
20	海邊	瑪利亞默不作聲	發出聲音（マリアに声をかける） 不答	— —
21	海邊	瑪利亞對緊急事件感到朗怕	溫柔的鼓勵她（やさしくはげます） 以強硬的語氣鼓勵她（力強くはげます） 不答	瑪利亞好感度上升 瑪利亞好感度上升 瑪利亞好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項

在第九話選艾蓮絲作主角時



在第九話選艾蓮絲作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40（參看第75期），艾蓮絲會邀請大神到船上見雙親，若玩者在第九話中，不是選艾蓮絲作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由今期的選項22開始。

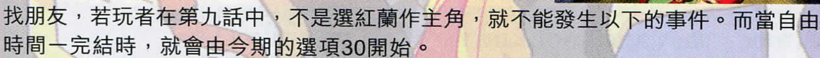
大神在房內更衣後來到艾蓮絲的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘火車到船上去。在火車上，艾蓮絲要求大神牽着她的手，大神並沒有拒絕。二人在到碼頭，大神看見巨輪後感到很驚訝，而艾蓮絲則急不及待衝到船上，大神看見艾蓮絲跳進父母的懷中都感到高興，經過互相的介紹後眾人進入船內的餐廳，四人在餐廳中一邊用餐，一邊談話，事後艾蓮絲在其母懷中睡着，這時其父母要求大神保護艾蓮絲，大神當然答應，就在此時艾蓮絲醒過來，她還以為大神吻了她，同一時間，通訊機響起，從楓口中得知在王子出現敵人的踪跡，於是二人便趕回帝都，向王子進發。



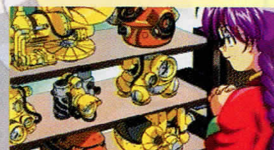
強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★22	走廊	艾蓮絲要求一同見雙親	叫我的話，很開心呢！（俺でよければ、喜んで） 沒有心理準備（こ、心の準備…） 不答	艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升 —
23	大神房間	準備好一切	到艾蓮絲的房間（アイリスの部屋に行く） 取通訊機（キネマトロンをもっていく）	— —
24	艾蓮絲房前	問艾蓮絲對這件新衫的感覺	是否很失禮（失礼がないようにね） 襯不襯？（似合うかい？） 不答	艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升
25	火車上	要握着艾蓮絲的手行	啊！好（ああ、いいとも） 等等…很醜（ちょっと…恥ずかしいなあ） 不答	艾蓮絲好感度上升 — —
26	船上	看見艾蓮絲的母親	你母親很靚呢！（きれいなお母さんだね） 艾蓮絲很像你母親（アイリスはお母さん似だね） 艾蓮絲都很美（アイリスも美人だよ）	艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升／大神性格轉軟
27	船上的飯廳	在信裏說是艾蓮絲的甚麼	花組隊長（花組の隊長…でしたっけ？） 剪票員（モギリ係…でしたっけ？） 情人（恋人…でしたっけ）	— — 艾蓮絲好感度上升
28	船上的客廳	敵出現	我一定守護艾蓮絲（アイリスは、必ず守ります） 還未來玩（また…遊びに来てください） 不答	— — —
29	碼頭	艾蓮絲朗怕	以溫柔的說話鼓勵她（やさしく言葉をかける） 以腕轉的說話鼓勵她（機転をきかける） 不答	艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升 艾蓮絲好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項



在第九話選紅蘭作主角時



在第九話選紅蘭作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40（參看第75期），紅蘭會邀請大神到大坂找朋友，若玩者在第九話中，不是選紅蘭作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由今期的選項30開始。

大神在房內更衣後來到紅蘭的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘船到大坂去。在船上大神估計其友人是位喜歡機械的人，原來那人是紅蘭的師父。不久來到目的地，當二人進入其家時，立即發生爆炸，原來是門鐘是按了特別的裝置，大神與紅蘭的師父巴斯．哥華頓打過招呼後便自我介紹一番，接着，他要求大神閉上雙眼，原來是他是利用機械帶大神到研究室，這真是偉大的發明，在這裏參觀過後哥華頓將陀錶送給紅蘭，以她的笑容來看，她非敘喜歡呢！就在此時，通訊機突然響起，從楓的口中得知敵人在王子出現，於是二人便趕回帝都，向王子進發。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★30	走廊	紅蘭要求一起探友人	好，去吧（よし、行こうか） 是個甚麼人？（…どんな人なんだい？） 不答	紅蘭好感度上升 紅蘭好感度上升 —
31	大神房間	準備好一切	到紅蘭的房間（紅蘭の部屋に行く） 取通訊機（キネマトロンを持っていく）	— —
32	紅蘭房前	問紅蘭對這件新衫的感覺	因為難得出外（せっかく出かけるんだからね） 襯不襯？（似合うかい？） 不答	紅蘭好感度上升 紅蘭好感度上升 紅蘭好感度上升
33	船上	其友人是個怎樣的人	很喜歡機械的人？（すごく機械が好きな人だよね） 是很應真的人？（すごくまじめな人だとか…） 是很輕挑的人？（すごくひょうきんな人かな？）	紅蘭好感度上升 — —
34	友人家的門前	意圖進入	按門鐘（呼ぶ鈴を押） 就這樣進入（このまま入る） 不答	— — —
35	友人家中	向紅蘭友人打招呼	立即和他說話（すごく話し方ですね） 多多指教（よろしくお願いします） 多多指教（ヨロシュウネ）	— — 紅蘭好感度上升
36	友人家中	要閉上雙眼	好（ええ、いいですけど…） 為甚麼？（ど、どうして？） 不答	— — —
37	友人家中	突然轉到另一間房間	厲朗（す…すごい） 行去不是更好（歩けばいいじゃないですか） 不答	— — —
38	友人家中	看二人的發明品	立即拜託你（ぜひ、お願いします） 不用（別に、いいです） 會不會爆炸？（…爆発しないてしょうね？）	紅蘭好感度上升 紅蘭好感度下降 —
39	友人家中	有新的錶	得到父親保護呢（父さんが守ってみせる） 是偶然（すごく偶然だね） 不答	紅蘭好感度上升 — —

選項編號	地點	情況	應對	效果
40	友人家中	敵出現	好，去吧（よし、行こう）	紅蘭好感度上升
			保護紅蘭（紅蘭を、守ってみせるよ）	紅蘭好感度上升
			不答	紅蘭好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項

在第九話選完奈作主角時






在第九話選完奈作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40（參看第75期），完奈會邀請大神到沖繩掃墓，若玩者在第九話中，不是選完奈作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由今期的選項41開始。

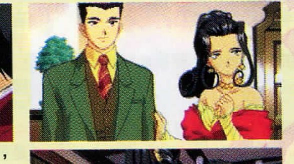
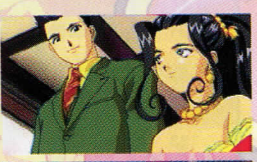
大神在房內更衣後來到完奈的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘船到沖繩去。經過數時的航程，終於都抵達沖繩，由完奈帶領大神到其家參觀，還說出她過去的事。接着，完奈帶大神到後庭拜祭其父，大神認真地拜祭，灑過酒後二人便在附近飲酒。當晚，大神不能熟睡，又不見完奈的踪影，便出外找找看，結果看見她在其父的墓上，而且眼中帶淚地與墓碑説話，大神見這情形便不打擾她。翌日，完奈弄醒大神，大神並沒有提出作夜的事，此時通訊機突然響起，從槐轉來的口訊得知敵人在王子出現，於是二人便趕回帝都，向王子進發。

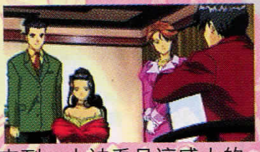
強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★41	走廊	完奈要求一起掃墓	叫我的話，很開心呢！（俺でよければ、喜んで）	完奈好感度上升
			怎麼都要去？（どうやって行くんだい？）	—
			不答	—
42	大神房間	準備好一切	到完奈的房間（カンナの部屋に行く）	—
			取通訊機（キネマトロンを持っていく）	—
43	完奈房前	問完奈對這件新衫的感覺	因為難得出外（せっかく出かけるんだからね）	完奈好感度上升
			襯不襯？（似合うかい？）	完奈好感度上升
			不答	完奈好感度上升
44	船上	對完奈的要求覺得怎樣	沒甚麼（これぐらい、何でもないさ）	完奈好感度上升
			有空閒（ヒマだったしね）	—
			不答	—
45	完奈的家	完奈的生活	這真是辛苦你（これは、大変だなあ…）	完奈好感度上升
			回來時，寂寞嗎？（戻ってきた時、さびしくない？）	完奈好感度上升
			不答	完奈好感度上升
46	在墓前	拜祭完奈的父親	大神一郎（大神一郎です）	完奈好感度上升
			你女兒很強呢（娘さん、強いですね）	—
			不答	—
47	在墓旁	在喝酒	好，去玩（よーし、パーツといこう！）	完奈好感度上升
			我並不強（俺…あんまり強くないんだ）	—
			不答	—
48	完奈的家	不見完奈	去找完奈（カンナを探しに行く）	—
			不答	—
49	完奈的家	看到完奈的樣子	昨夜…（きのうの夜…）	—
			…不，沒甚麼（…いや、何でもない）	—
			不答	—
50	完奈的家	敵出現	我們一直在一起（ああ、ずっと一緒だ）	完奈好感度上升
			還未夠（また、ここに来ような）	完奈好感度上升
			不答	完奈好感度上升

★＝在強制時間一之後出現的選項

在第九話選織姬作主角時



在第九話選織姬作主角的時候，強制時間一完結後便會先到選項40（參看第75期），織姬會邀請大神到大帝國酒店見雙親，若玩者在第九話中，不是選織姬作主角，就不能發生以下的事件。而當自由時間一完結時，就會由今期的選項51開始。

大神在房內更衣後來到織姬的房間，二人先到支配人室向米田和楓告別，之後二人乘火車到大帝國酒店去。在火車上，織姬對見回雙親一事大為興奮，突然火車煞掣使到織姬倒下，大神將她扶起後更牽着她的手。不久來到大帝國酒店，看見緒方已經康復，大神都感到安慰，此時卡蓮來到，大神看見這感人的情景，便決定不打擾他們。卡蓮看見大神都應為織姬沒有選錯對象，織姬邀請大神到另一處，大神當然不會打擾卡蓮二人，於是便跟她到別處去。二人在別處相談，彼此都覺得雙親報合都是件好事。過了一會兒，大神返回找緒方二人，大神亦遵守約定讓他繪畫和織姬一起的畫，於是二人便裝好姿勢，讓緒方大展伸手。事後不久通訊機突然響起，從楓口中得知敵人在王子出現，二人聽後立即趕回帝都，向王子進發。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
★51	走廊	織姬要求一同與雙親會面	很開心，去吧（喜んで、行かせてもらうよ）	織姬好感度上升
			我去好嗎？（俺が…行ってもいいのかい？）	織姬好感度上升
			不，打擾你不好的（いや…ジャマしたら悪いよ）	—

52	大神房間	準備好一切	到織姬的房間（織姫の部屋に行く）	—
			取通訊機（キネマトロンを持っていく）	—
53	織姬房前	問織姬對這件新衫的感覺	因為要見你雙親（ご両親にお会いするからね）	織姬好感度上升
			襯不襯？（似合うかい？）	織姬好感度上升
			不答	織姬好感度上升
54	火車上	為何要選織姬	你是位美人（君に似て、美人だろうね）	織姬好感度上升
			你是位文靜的人（君に似て、静かな人だろうね）	—
			你是很可怕的人（君に似て、怖い人だろうね）	—
55	酒店	見雙親重逢	向二人作聲（ふたりに声をかける）	—
			不答	織姬好感度上升
56	酒店	是甚麼令織姬改變	我想是信賴（…信頼だと思います）	織姬好感度上升
			我想是忍耐（…忍耐だと思います）	—
			我想是愛（…愛だと思います）	—
57	酒店	去別的地方	好（ああ、いいよ）	織姬好感度上升
			去那裏？（どこへだい？）	—
			不答	—
58	酒店	見到二人重逢	真是太好（本当に、よかったね）	織姬好感度上升
			真令人羨慕（うらやましいね）	—
			我們都變得相愛起來（俺たちも…ああなりたいね）	織姬好感度上升
59	酒店	還記得約定	是，記得（ええ、憶えてます）	—
			約定？（約束…ですか？）	—
60	酒店	其父以大神二人作對象繪畫	很開心（ええ、喜んで）	—
			要裸體嗎？（…ハダカになるんですか？）	—
			以我作對象無用的（俺には…無理ですよ）	—
61	酒店	以甚麼表情作模特兒	自然的表情（自然な表情をする）	—
			滿面笑容（にこやかに笑う）	—
			作個英勇的表情（勇ましい表情をする）	—
62	酒店	與織姬一起作模特兒	一直以來織姬是最好（いつもの織姫くんでいいよ）	織姬好感度上升
			多謝，很開心（ありがとう、うれしいよ）	—
			不答	織姬好感度下降
63	酒店	敵出現	請交給我（まかせてください）	織姬好感度上升
			很期待你的畫（絵を、楽しみにしています）	織姬好感度上升
			不答	織姬好感度上升

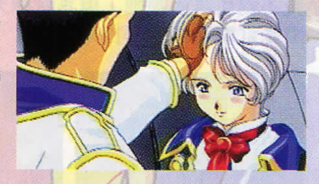
★＝在強制時間一之後出現的選項

第十一話——地上最大的作戰

自由時間的特別事件

與利尼好感度最高時

來到利尼的房間後，利尼不知為何手會濕透，經大神的解釋，得知自己因為緊張而成，大神向她作出鼓勵後，利尼再不緊張。



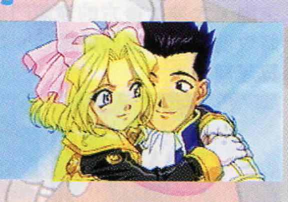
與瑪利亞好感度最高時

來到作戰指令室，大神看見瑪利亞坐立不安的，擔心之後戰鬥，經過大神的鼓勵和答應她的生存回來一事，瑪利亞便回復信心。



與艾蓮絲好感度最高時

在展望台中可找到艾蓮絲的踪影，她擔心自己會到天國去，大神安慰她後，為了給她信心，便答應將她抱起來，之後艾蓮絲就再不緊張了。



與紅蘭好感度最高時

來到光武・改的格納庫時，可看見紅蘭整在這裏忙於加強光武・改的工作，大神鼓勵過後，見她的面上有污濁，便幫她抹臉。



與完奈好感度最高時

在完奈的房間中，可看見她整在併命練習，，大神見她這麼努力，便勸她休息一下，完奈聽後很多謝大神的關心，便擁抱着他在懷中。



與織姬好感度最高時

在休息室中，看見織姬在這裏等待着甚麼，原來她是等待大神的來臨，大神安慰過她後，織姬竟乘大神不覺時吻他，這令大神很害羞呢！



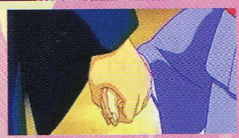
第十二話——少女們的輓歌

以利尼作對象時

正當大神在房中休息時，利尼突然前來找他，說今天是神社有節目，大神答應後便到利尼的房間去，原來她決定以女性的打扮出外。不久二人再次來到淺草的雷門，一邊看表演，一邊玩這裏的攤位遊戲，其中的撈金魚遊戲，利尼可說是能手，事後二人打算到神社參拜，大神更主動牽着她的手進入神社。







以完奈作對象時

正當大神在房中休息時，完奈突然前來找他，說要到外面逛逛，大神便在玄關去，原來完奈想與大神到湘南的海邊，這樣二人就有如約會般，不久來到湘南的海邊，完奈非常興奮，終於二人在海上追逐，到了旁晚二人在海灘上吹海風，這時完奈看見地上的花，就將它摘下來放在自己的頭上，大神看後大為驚訝，完奈便顯出怪表情，不過這全是完奈貪玩罷了。






以瑪利亞作對象時

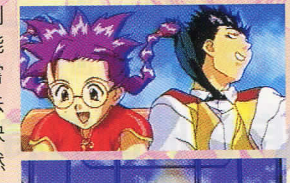
正當大神在房中休息時，瑪利亞突然前來找他，說要再次到橫濱去，於是吩咐大神到玄關，在帝劇四處逛過後來到玄關找瑪利亞，二人便乘搭蒸氣的士到達橫濱，在乘搭蒸氣的士之際，瑪利亞希望在晚上行橫濱的海邊。來到橫濱後二人四處逛，晚上，二人在酒吧裏渡過一餐，事後二人便到橫濱的海邊去，在一艘巨輪駛過時，二人互相擁吻…






以紅蘭作對象時

正當大神在房中休息時，紅蘭突然前來找他，說要帶大神到花組支部地面上的遊樂場玩，大神答應過後便到紅蘭的房間去，紅蘭見到大神來到，便將其新發明「暴走列車．豪快號」的宣傳海報拿出，希望能嘗試乘搭。二人來到遊樂場後，真的嘗試乘搭「豪快號」，結果大神被嚇得死去活來，紅蘭就開心不已，二人在「豪快號」下來後轉乘像摩天輪的東面，突然摩天輪發生故障，大神不小心向紅蘭方摔下，這時二人的距離和氣分，令大神受不到引誘而吻她，但其實摩天輪的故障是紅蘭特意作弄出來呢！

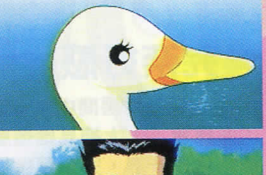
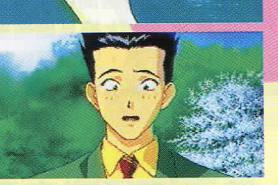


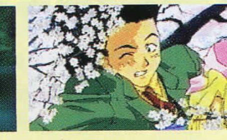




以艾蓮絲作對象時

正當大神在房中休息時，艾蓮絲突然前來找他，說要與她約會，大神答應後便到艾蓮絲房間，來到艾蓮絲房間發現她仍在因選擇衣服的款式而煩腦，不久終於能夠出外。可是艾蓮絲竟帶大神到公園中的水池上玩水上單車，而且單車的款式很幼自，大神在沒辦法的情況下只好受擺佈，在水池上玩水上單車的二人，受到眾人的歧視，艾蓮絲欲以吻大神，他害怕得險跌下水池中，幸得艾蓮絲的超能力所救。

以織姬作對象時

正當大神在房中休息時，織姬突然前來找他，說要到她的房間去，於是大神到織姬的房間，原來她父親緒方將二人的畫帶來了，大神感到很幸福呢！在一間酒店裏，織姬在舞廳正等待大神的來臨，大神從後方的玻璃門進入舞廳，將玫瑰送給高貴的織姬後，二人在舞廳舞起舞來。







第十三話——爲你響起的汽笛

無奈的獎勵

利尼的ENDING後




一個月之後，同樣的春天來臨，大神和利尼分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對利尼來說，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

利尼的信

隊長：

1925年5月。隸屬帝國華擊團．花組，第一次遇上隊長。

1925年8月。第一次與花組等人去温泉，有很多很多事，現在想起都有點害羞。

1925年9月。水狐將我控制，由隊長救出，認識隊長後，令我心中有些甚麼變化。

1925年12月。聖誕公演，隊長選我作主角…第一次開生日會，與隊長一起到教會的一天，是不可能忘記。

1926年1月。隊長和我二人過渡新年，之後最後一戰。

與隊長一起過的一年，有很多事發生，隊長令我改變，在我的人生中，隊長的存在是很大的，大概，直到現在都…再次恭喜你升上中尉，很期待再見的日子呢！

1926年4月
帝國華擊團．花組
利尼



瑪利亞的ENDING後




一個月之後，同樣的春天來臨，大神和瑪利亞分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對瑪利亞來說，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

瑪利亞的信

親愛的大神隊長：

升上中尉一事，真的很恭喜你！明天，就要到巴黎開始新旅程，變得寂寞了。但是，請你安心，我是不會哭泣的，即使距離是這麼遙遠，我和隊長你的心都是共通的。我很明白有喜悦的春天，亦有艱辛冬天，不過請將花組交給我吧！我自己已再沒有半點迷惘，現在我已視花組為自己的故鄉。隊長由現在開始你背負着日本的名字到遠方，請你學多些事物回來。另外，歐洲的水比較差，要小心點飲用。祈求你有安全的旅程和在那邊大展身手。而我亦會準備學習游泳，希望能在帝都的天空下與你一起暢泳。

帝國華擊團．花組
瑪利亞．立花



艾蓮絲的ENDING後




一個月之後，同樣的春天來臨，大神和艾蓮絲分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對艾蓮絲來說，亦是分別的意思，雖然艾蓮絲並不想這樣，但是都是沒辦法，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

艾蓮絲的信

現在艾蓮絲正在房間中寫信，哥哥你升上中尉和去巴黎一事，會很寂寞的！艾蓮絲對此時絕對反對！因為哥哥從來到未去過巴黎，艾蓮絲唔制呀…但是艾蓮絲是大人，在哥哥面前絕對不會哭泣，已經與珍寶路約定了，米田伯伯是為了哥哥成長而做此事的，但是艾蓮絲並不明白，在那裏都可以成長的，我覺得哥哥在我身邊會比較好的，是嗎？可是，這一定是艾蓮絲的任性，在悲傷時都不會裝出悲傷臉就不是大人了，艾蓮絲會忍耐的，但你要寫信給我，等着你。

給最喜歡的哥哥
帝國華擊團．花組
艾蓮絲



紅蘭的ENDING後




一個月之後，同樣的春天來臨，大神和紅蘭分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對紅蘭來説，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

紅蘭的信

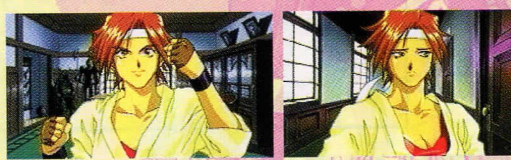
大神先生：

升上中尉一事，真的很恭喜你！但是這麼急去巴黎，會很寂寞呢！不知道巴黎是個怎樣的城市呢！有沒有厲害的發明？有花之都之稱的巴黎，位於世界中心的巴黎，我真的很渴望能到那裏。可以的話和大神先生一起到巴黎探險呢！呀！現在我的新夢想是製作飛機，是一部無需着陸而能環遊世界一周的飛機，如果完成的話，會乘它來追你，然後乘載大神先生一同環遊世界一周，可是，現在還未能實行此事，因為不論是甚麼夢想，都要不斷向目標而努力才能實現，我會努力的，大神先生也要一同努力啊！小心身體，終有一日會見面的。

帝國華擊團・花組
李紅蘭



完奈的ENDING後



一個月之後，同樣的春天來臨，大神和完奈分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對完奈來説，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

完奈的信

隊長：

HI！升上中尉一事，恭喜你！看見自己的事業很開心呢！這麼急要去巴黎，令我感到很震驚，而且變得寂寞起來，隊長不在帝劇，就不能見到你喜歡的飯盒，不過我知道花組是全靠隊長的關照，才這麼有信心，即使隊長不在，大家都會團結起來，守護帝都，因此隊長可安心到巴黎學習。在這裏有件事想告訴你的，在沖繩有一個利拉加蘭傳説，在西方有個樂園，隊長所去的巴黎，就像利拉加蘭般…不論去到那裏，隊長就是隊長，加油呀！用心來支持你，不要輸！有在與你一起！好，再見了！

帝國華擊團・花組
桐島完奈



織姬的ENDING後




一個月之後，同樣的春天來臨，大神和織姬分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對織姬來説，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

織姬的信

少尉先生：

HI！少尉先生…不是，已升了上中尉呢！恭喜你！大概你在船上看着我的信。船上的旅程怎樣呀？寂寞嗎？來你身邊好嗎？甚麼？這是謊話，現在因為要準備演出而很忙呢！現在離開了，只有一件事會想到，就是很想與你見面的心情，胸口是這麼難受，大家互相努力吧！爸爸和媽媽不分離的事，相信會延續下去，而我們一定…互相超越距離，來確認雙方的愛，就像「七夕傳說」般…，或許只能一年見面一次…雖然中尉先生是唯一令我説出這話的人…但不要只管看巴黎的女孩呵！

帝國華擊團・花組
織姬





完成遊戲的禮物——帝劇最長的一天





序言



玩得這麼辛苦，終於都完成八個角色，將遊戲完成後，在重新開始遊戲時，會多了一個選項給大家，這選項就是「帝劇最長的一天」。如果用DISK 1 和DISK 3開始遊戲來進入「帝劇最長的一天」，就可看回該DISK的動畫片段，但是用DISK 2開始的話，玩者可在帝劇四處移動，而這亘是隱藏很多小玩意的。



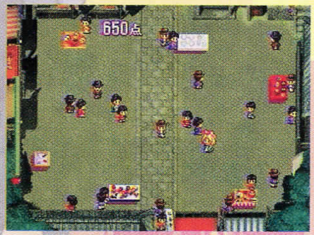
櫻的房間

在這裏會遇上櫻，她會希望你幫她練劍（即是會櫻的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



艾蓮絲的房間

在這裏會遇上艾蓮絲，她會希望到外面的攤位（即是會艾蓮絲的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



壽美麗的房間

在這裏會遇上壽美麗，她會希望你幫她照舞台燈（即是會壽美麗的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



紅蘭的房間

在這裏會遇上紅蘭，她會希望你幫她趕烏鴉（即是會紅蘭的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



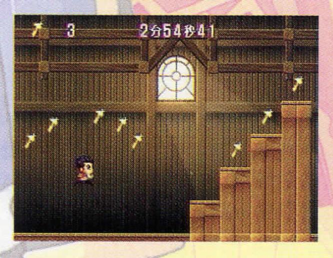
利尼的房間

在這裏會遇上櫻，她要你幫到水池找小型機械（即是會利尼的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



完奈的房間

在這裏會遇上完奈，她會希望你幫找釘（即是會完奈的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



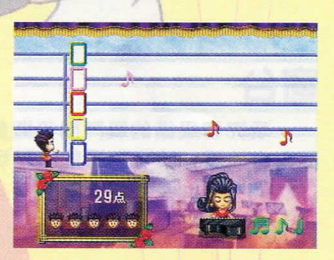
瑪利亞的房間

在這裏會遇上櫻，她會出外買東西，突然下起雨來，於是幫避開水氹（即是會瑪利亞的MINI GAME），若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



織姬的房間

在這裏會遇上織姬，她會希望你幫練琴（即是會織姬的MINI GAME），答應後若能突破最佳記錄，就可取得特別相片一張。當然這可是加強了的版本啊！



賣店

在賣店中，椿會讓玩者看曾買過的相片，除了八張普通版的相片外，還有八張正月的限定相片，而且更可將相片放大來看，真的不錯！



楓的房間

完成初級和中級的問答遊戲，就可來這裏玩戰鬥演習，在遊戲中可從戰鬥時的分數爭取得不同級數，而且還有三個不同的LEVEL給玩者選擇。

遊戲室

來到這裏會遇上椿，她會和大神玩問答遊戲，問題全有關於遊戲情詳進行時的生活，當答對十題後就可到屋頂玩難度高些的問答遊戲。



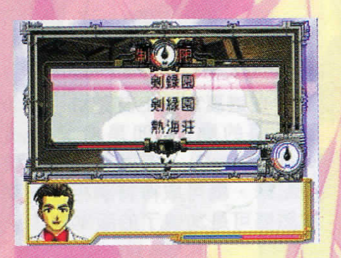
地庫

來到地庫時會遇上米田一基，他會讓大神看「靈子甲冑名鑑」，在名鑑中可看到所有機體的資料和必殺技的片段，但是當然是玩者看誰的ENDING來決定對象。



屋頂

來到這裏，問答遊戲會由加山主持，問題比起遊戲室的更難，若是答對十題後2F客廳會多一項遊戲。



音樂室

這裏是個聽音樂的地方，遊戲中所播過的音樂都可在這裏聽到的。



2F 客廳

完成屋頂問答遊戲後，在這裏會見到所有花組隊員，大神可與她們玩第五話的「大富豪」遊戲。



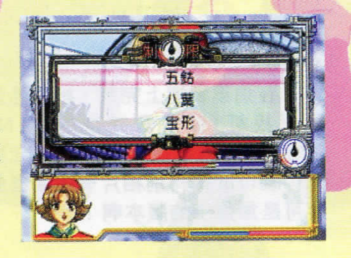
1F 客席

在這裏會遇上，她會讓玩者看回DISK 2的動畫片段，真的有如看電影一樣，這樣就可重溫舊事。



2F 客席

這裏同樣是玩問答遊戲，不過問題是有關於戰鬥的，這裏的問題比較簡單，若全中的話，就可到窗台玩中級編。



舞台

當大神來到舞台時會遇上，她會讓玩者選擇背景音樂，載其有三首，可隨時換不同的氣紛呢！



窗台

玩完初級編的戰鬥問答遊戲，就可來挑戰高級編，當十題問題全中的話，就可到楓的房間玩其他遊戲。

中庭

來到在這裏，可遇上，她可讓玩者轉換畫面上的WALLPAPER，載共有十二款之多。





花組雙週報

好不容易《櫻大戰2》的攻略終於完滿結束，不知讀者滿不滿意呢？雖然在製作這份攻略期間遇上不少問題和費了不少時間，但總算可給讀者一個交代，將所有角色的攻略都刊登，希望讀者能根性地追求每一個角色啦！另外，這份攻略雖然完結，但是《花組雙週報》仍會繼續連載至7月3日，若有甚麼意見，歡迎寫信來指點的，記得註明是《花組雙週報》或給MS啊。

獎品內容

超級特別獎(3名)	《櫻大戰2》TRADING CARD一盒
最情深獎(3名)	《櫻大戰2》歌謠全集
普通特別獎(3名)	《櫻大戰》REAL MODEL公仔一個
超級擁躉獎(5名)	《櫻大戰2》CD SNIGLE

帝劇俱樂部

上期由於版位問題，結果《帝劇俱樂部》暫停一次，真的很對不起讀者。不經不覺《花組雙週報》都連載了一段日子，真的很多謝各大讀者的支持，至今所收集的信超過50封，這令筆者大為震驚，而且有些更是費時之作，到現在《花組雙週報》亦差不多接近尾聲，未寄信來的FANS，就要快快行動，與你心目中的角色通信。記着截止日期是7月1日，以郵戳為準。至於獎品的公佈日期是7月3日。(注意：近來筆者發現一個現象，就是同一位讀者，連續寄數封信來，雖然是可以多過一封信，但是必須是對象不同，可是有部份讀者信每次對象是相同的，因此筆者會以第一封來信來作準。)

紅蘭小姐：

妳近來好吧？我成為妳的忠實Friends已經一年多了。初次見妳就已經被妳深深吸引住，可能是因為妳太驕艷可愛的原因，加上身穿紅色的中國祺袍，更能顯出妳美的優秀面。在戰場上也能作出冷靜的分析、勇敢果斷，是一位好的指揮官。在科學上也為光武和神武提供改良。實驗失敗時，永不氣餒、再接再厲，可算是一位科學發燒友。能夠形容妳的字句只有「可愛裡有瀟灑、冷靜裡有靈秀、科學裡有器用。」

最後，我希望能和妳繼續書信來往，這可以互相了解對方。

祝：

演出成功！

春青敘註！

忠實Friends 安藤正樹 敬上

一九二五年三月三日

瑪利亞・立花小姐：

雖然立花小姐你是最早加入花組的一個，但你在那個期間和完奈、愛麗絲一起作戰時，你那冷靜，有情格的面孔很美麗，雖然你過去了的男朋友已死，但現在已有一個很好的男仔在你的身邊，無論出動或是娛樂，你那可愛的面孔，充分表示你的勇氣和友情。

當完奈小姐和壽美麗小姐妙鬧的時候，你的每一包説話，説服他們，我覺得全是正確的，瑪利亞小姐，你的公演很好看，你那演男主角皂角色真好，由其是「椿夕的他」和「西遊記」也很好看，如果下次有新的公演的話，記著寫信給我。

地址：香港南區XX

祝：多些和完奈、壽美麗、愛麗絲公演

うさぎこ

98年5月13日1時45分上

葵叉丹大人：

你好嗎！小好聽説大人你想找一個暗殺帝國擊團的人的作戰方法，小女小願意葵叉丹大人説一個好的作戰方法，小女子認為以下的作戰方式可以令到他們一個生存的地方也不可，首先，將大神一郎那裡最高好感度最高的人：例如，桐島完奈，然後用你的必殺美男計令完奈愛上你，無論你叫她做什麼也可以的地步，大人你的計劃也可以完成一大半，之後叫完奈叫到他們那裡做臥底，最後的計劃就是叫完奈放大量炸藥，晚上他們正在睡覺時就炸到他們跳起，如果這一個不行的話，有第二個的，計劃是從大神那裡最高好感度高的一個例如：完奈，將完奈足來作人質，然後在自己的大本形內裝上扣關，然後在大神面前非禮完奈，然後大人就叫大神用自己的性名來交換，此時在大門放數萬隻狗爪，令到大神一郎他們不能逃走，大神他們一定頂唔順，大人，這計劃不錯的，我下一次再寫戰略給你好嗎？

妳的僕人

秀彤

致花組的眾女隊員：

嘿～嘿～妳們好嗎？眾美女。我很餓啊！！妳們可否給我食物呀？唔？具有靈能力人類的血嘛～一定很美味，真想快點一賞滋味。仮！！！呀嗚～我快忍耐不住了！！血呀！！我要血！！

呀！唔！真是太失儀了，竟忘了自我介紹，我嘛！乃魔介之主，永生的神，吸血殭屍的始祖－德古拉伯爵！

其實自從妳們打敗叉丹的時候，我已感受到你們強勁的靈力！妳們有幸奉獻力量予魔界之主，倒是你們的榮幸呢！呀、哈、哈、哈！！

魔界之書《油氣誌》刊出此信之日，便是花組隊員成為我奴僕之時！她們將得享永生，直到永永遠遠！！哈、哈！

妳們未來的主人 德古拉字

親愛的さくらさん：

自從見到你的第一眼起，我就被你那清純、亮麗、可愛的容姿所吸引，再加上你那落落大方，活潑歡快的氣質，真是人如其名。這一年多來，我都希望著能有這麼一個機會可以給你寫信，問問你在花組的生活。其實以你的容姿，完全可去當明星為什麼要在花組干這麼危險的事情呢？不過你自有你的理由，我想信你的選擇是不會錯的。另外，希望你能實現我一個願，就是能讓我見到你的真人，并和你談話。(也太痴心妄想了)

好了，你每天也要做許多事，我就寫到這裡，不影響你做事了。不過也別太拼命，要有意休息。可能的話請回信給我。

最後說一句，我覺得櫻花(樹上開的那種)真的很像你。

祝：身體健康，越來越可愛！

您的忠實FANS

Bitty 敬上

親愛的藤枝彩美小姐：

一身綠色的制服，配上一對鮮紅色的高跟鞋，是彩美小姐最美麗的裝束。棕色的秀髮下，一雙明亮的眸子把我深深的吸引著。

當時還是初當花組隊長的我，彩美小姐冷靜沈著的性格，在作戰時給了我許多寶貴的意見，使我們每次戰鬥都能順利完成。

猶記得初次認識彩美小姐時，妳在我手上輕吻了一下，以及妳替我抹去臉上油漬時，我多麼盼望時間的流逝能夠停止下來，直到永遠……

當妳受葵叉丹控制，叫我把妳殺死時，我實在沒有方法辦法。唯有眼白白看著殺女從妳身上復活，那時我不斷自責：「為什麼我不能拯救自己心愛的彩美，為什麼？」

在聖魔城中，妳受殺女控制而攻擊我，我但願能死在妳的神劍白羽鳥下。當妳替我擋了叉丹的致命一擊時，我不能願諒自己無法好好保護妳。

最後，彩美小姐變身成大天使米伽勒，以溫柔的手輕觸我的額頭說「大神君」時。我心裡多麼渴望能跟妳一起走。無奈我不能這樣做。又有看著妳的背影消失於雲彩裡，我才慢慢離去。

最近在神崎家裡看見妳妹妹楓穿著軍服的樣子時，我還以為妳降生成人了，可惜楓仍不能代替妳。彩美小姐，我已經有一年半的時間沒有再見到妳天使般的容顏了。現在我只能從妳送我的佩槍和照片裡，懷緬想去和妳生活的一點一滴。但無論如何，希望彩對小姐妳在天國中生活得幸福快樂，「但願人長久，千里共樊娟」，有緣再會。

傾慕妳的 大神一郎上

太正十五年春

親愛的大神一郎先生：

好嗎？首先我自我介紹一下啦！我叫ADA LO，也可叫我美玲村子。很高興可以寫信給我心目中的白馬王子，你的一舉一動都令我著迷，親切的笑容，帶給我無限喜與樂。真的想親眼看看你的樣子，不過上天真愛作弄人，為何你身在日本，而我就身在香港，但無論怎樣也好，我也會一直支持著你，心愛著你的美玲村子。

P.S.一直支持你

and Love你的人

Forever Love

ADA Lo

我最愛的利尼：

妳那動聽的歌聲，妳那動人的雙眸，妳那令人動心的性格，把我的心緊緊地牽住了，扣住了、鎖住了…從看見妳的那一刻起，我的身體、我的心、我的一切，都沉下去了，沉講了一切關於妳的世界裡。

想…想看妳的笑容、想聽妳的聲音、想觸摸妳，想擁抱妳，想佔有妳…但，只是想，不能實現…一想到這裡，令我的心口痛得要裂開…

什麼都不想要，只想得到妳，因為世界上有妳，我才有勇氣，才有生存的價值…為妳而生，也為妳而死。

朗怕，不是死夭，而是沒有愛妳的權利。

我是一片干枝的大地，因為有妳的到來，令這片大地方物重生、生氣勃勃、充滿了愛的感覺。妳永遠是照耀著我的天使。

對妳的愛，寫不完、畫不出、說不盡，希望妳能知道我的心，請與我相戀吧…謝謝…

祝：幸福

永遠最愛妳的人

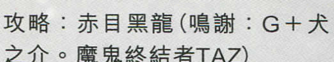
雪一魂上

個人資料大公開

性名：大神一郎
年齡：二十二歲
出生日期：一九〇三年一月三日
身高：一七五CM
體重：六五kg
血型：A型
出身地：日本・栃木縣



性名：藤枝楓(藤枝かえで)
年齡：二十三歲
出生日期：一九〇一年十月二十一日
身高：一六一CM
體重：四十五kg
血型：A型
出身地：日本・東京都





スーパーロボット大戦F 完結編

超級機械人大戰F完結編

完全攻略第5篇

SRPG　製造商：BANPRESTO　發售日期：4月23日　售價：6800圓
MEM　記憶：198（SYSTEM）· 89（EACH SAVE）

SEGA SATURN

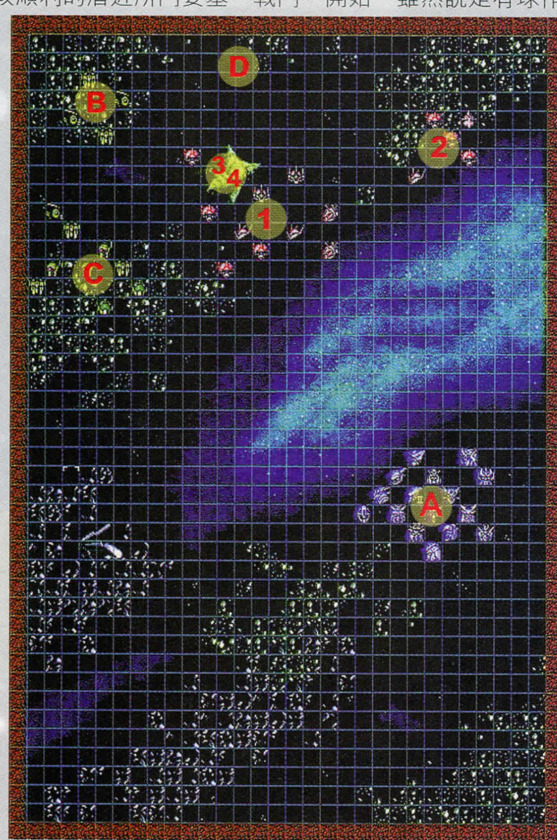
選擇 DC 第 75 話 血染的雙手

血塗られし御手

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅／母艦被毀

在連續多場的戰事之中，隆巴納隊也將DC軍重創，這亦使DC的軍心開始有所動搖，再加上在上一戰之中隆巴納隊將DC軍的計劃破壞了，形勢上隆巴納隊佔盡上風，所以布拉度相信這是進攻所羅門的好機會。而依古華多羅所言，駐守這要塞的是湯家二子湯義剛，雖然同是湯家之後，不過這湯義剛不像其兄般的奸詐，他是一個真正的大丈夫，而且在戰鬥上他是要求當當正正的戰鬥，他才是一個真正典型的軍人。

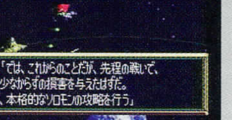
由於所羅門是一個守衛非常深嚴的要塞，所以如果要直接攻擊是沒有可能的，所以在這一戰之中便要利用一種AI的「氣球」出動，其實這只是用來擾亂敵人的，有了這些「氣球」，其他的隊員便可以比較順利的潛近所門要塞。戰鬥一開始，雖然是有球作擾敵之用，不過，這段時間也是非常短的，因為這些氣球是完全沒有作戰能力的，而且亦沒有太多的HP（應該是完全不濟的HP），基本上敵是只要稍作攻擊，這些球亦會被消滅，所以如果不快一點上前的話，氣球被全滅之後，敵人也會向主隊攻擊的。



雖然說戰鬥要非常快，不過，太快也會造成一定危險性，因為在這話的戰鬥之中，在右邊有一隊由馬士文所率領的部隊，所以如果過份急進的話，便會先被這部隊攻擊，而且在之後更會變成被上、右的敵人夾擊，所以最好便是以一般的速度向前行，讓馬士文的部隊先向左移，才上前將他們一舉殲滅。

雖說是要進攻所羅門，不過不要太過接近，因為當敵人的數目低或等於6部之時，敵人的增援部隊便會在所羅門之上出現，所以大家要小心這一點。而當我軍所有氣球被擊毀之後，援兵便會出現，他們便是兩部魔裝機神GADES格狄斯和GROUNVOLL古蘭維路，然而他們的出現是會為大家帶來一陣子的頭痛，因為他們是在所羅門之上出現的，而且會自動攻擊所羅門，當他們攻擊完之後，湯義剛便會出現……另一方面，湯義剛似乎對這戰沒多大的信心，所以便囑哈曼·嘉帶走女兒美莉芭……





■布拉度決定進攻所羅門。

■哈曼·嘉先將美莉芭帶走。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 15 部		
我軍 NPC 機體（氣球）（B）		
亞加瑪	（人工知能改）	LV32 × 2
鐵球	（人工知能改）	LV32 × 2
我軍 NPC 機體（氣球）（C）		
亞加瑪	（人工知能改）	LV32 × 3
尼姆	（人工知能改）	LV32 × 3
吉姆 III	（人工知能改）	LV32 × 2
鐵球	（人工知能改）	LV32 × 2
敵方初期機體（1）		
渣古 III	（精銳兵）	LV48 × 4
哈曼號	（精銳兵）	LV48 × 2
京麥古	（強化兵）	LV48 × 2
達希魯夫	（強化兵）	LV48 × 2
敵方初期機體（2）		
哈曼號	（馬士文）	LV50
安多拉	（哥頓）	LV49
渣古 III	（精銳兵）	LV48 × 3
敵方增援機體（3）（敵方機體少於 6 部時）		
紅勇士 J	（精銳兵）	LV32 × 6
我軍增援機體（D）（我軍氣球全滅後）		
GADES 格狄斯	（黛蒂）	
GROUNVOLL 古蘭維路		（黃炎龍）
敵方增援機體（4）（所羅門被擊中之後）		
魔霸	（湯義剛）	LV52
達希魯夫	（精銳兵）	LV49 × 3



選擇 DC 第 76 話　虛構的偶像

虛構の偶像

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅／母艦被毀

在DC軍方面，現時的軍心非常不穩，因為戰事連場失利，就連賈圖也開始覺得戰鬥變得越來越沒有意義了……另一方面，突然有外星人來到他們面前，然而哈曼．嘉又不是指揮官，所以她不能作出甚麼決定，原來，這外星人一早已經和湯大基有了約定，這事使哈曼．嘉非常謎惑，究竟湯大基和這些外星人又有甚麼關係呢？

在這一戰之中，玩者要付出一定的代價，因為這次攻擊的目標是亞巴奧，雖然亞巴奧距離隆巴納[隊非常遠，不過其實敵方的戰力已經在隆山納隊之前。在隆巴納隊面前的敵人可以說是非常的強橫，愛美號加上達希魯夫，可以說是非常厲害的組合，所以，如果要利通過這話的話，便一定要先發制人，否則一定會在「正場」之前被大大的削去大量HP。

一開始在隆巴納隊面前已經有非常多的敵人，所以要花一點的時間來對付他們，因此會令到達亞巴奧的時間比較遲，不過不要緊，因為在這話之中，敵人是不會逃走的，所以多少時間也不要緊。而在亞巴奧等待着隆巴納隊的便是湯家兩兄妹湯大基和姬利亞，他們所乘的多諾斯是非常「堅硬」的母艦，所以要好一段時間才能將他們擊倒，不過，擊倒他們之後得到的好處是——60000（使用幸運之後）。而且，在第8回合我軍的援兵便會到達，富士皇后號再加上強橫的GUNBUSTER，可說是極之「邪惡」的組合，可惜他們來得比較遲，戰鬥已經完成了一大半，不過，這時候也可以給典子升升LEVEL，因為他是有奇跡的人物，所以如果令她早一點有奇跡的話，對作戰是百利而無一害的！



■這戰的真正目標——湯大基。



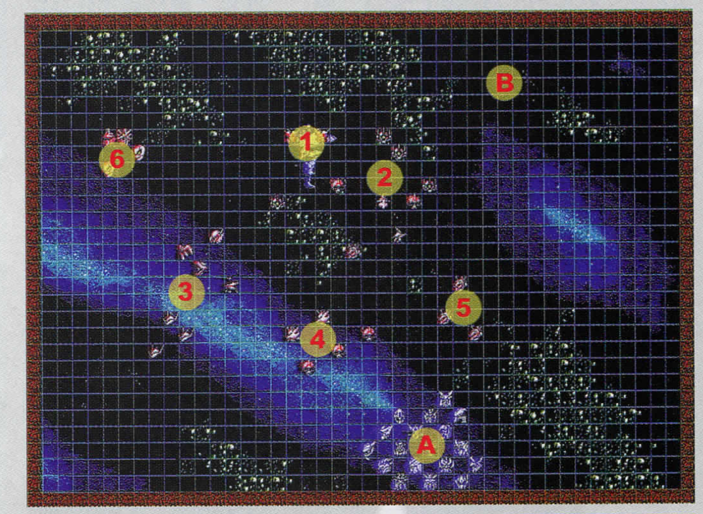
■為何在湯大基的陣中有外星人呢？

至於極之難對付的哈曼．嘉又如何呢？原來在這話之中是可以說得她的，不過首先是要在《F》之中先對她作兩次的說得（如果有的話，大可以從頭玩過！！），而在這話之中，再要用古華多羅向哈曼．嘉作二回說得，成功的話，在戰鬥完結之後，她便會加入隆巴納隊之中……而外星人方面，只要羅富或莎迪其中一人的HP剩餘一半或之下之後，外星人機體便會立刻撤退。



■以MAP兵器來開路是上上之策。

在戰鬥完結之後，如果布拉度準許捷度到亞巴奧一行的話，他們便會找到新機體GP-02；若布拉度先前不準許，之後便會再有EVENT發生，玩者要決定捷度會否偷偷往亞巴奧，如果去的話便會找到賈圖的愛機路維．捷露，否則便會兩手空空……



機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
勒佳林	（布拉度）	
自選機體 17 部		
敵方初期機體（1）		
多諾斯	（湯大基）	LV53
多諾斯	（姬莉亞）	LV53
卡碧尼	（哈曼．嘉）	LV52
敵方初期機體（2）		
渣古 III 改	（馬士文）	LV51
京麥古	（依莉亞）	LV51
安多拉	（哥頓）	LV50
龍飛（MS）	（亞利亞斯）	LV51
達希魯夫	（拉剛）	LV51
京麥古	（強化兵）	LV48 × 3
渣古 III	（精鋭兵）	LV48
敵方初期機體（3）		
路維．捷露	（賈圖）	LV51
嘉比娜．泰娜	（絲瑪）	LV50
戴歷臣	（卡路斯）	LV50
普魯．普羅	（謝里亞．布魯）	LV50
哈曼號	（精鋭兵）	LV48 × 3
敵方初期機體（4）		
渣古 III	（精鋭兵）	LV48 × 3
愛美號	（強化兵）	LV48 × 3
敵方初期機體（5）		
達希魯夫	（精鋭兵）	LV48 × 3
敵方初期機體（6）		
謝多林	（羅富）	LV53
維度梵	（莎迪）	LV53
基奧古路頓	（親衛兵隊）	LV50 × 2
我軍增援機體（B）		
富士皇后號	（田代艦長）	
GUNBUSTER	（典子）	

特殊人物賈圖說得方法

在「虛構的偶像」一話之中，先要將湯大基的多諾斯擊至剩下10% 的HP，不過在這時賈圖和姬莉亞的多諾斯要仍然生存；之後，姬莉亞暗殺湯大基的EVENT便會發生；之後便可以將賈圖殺死，在過版之後賈圖便會加入。



選擇 DC 第 77 話　復仇之刃

復讐の刃

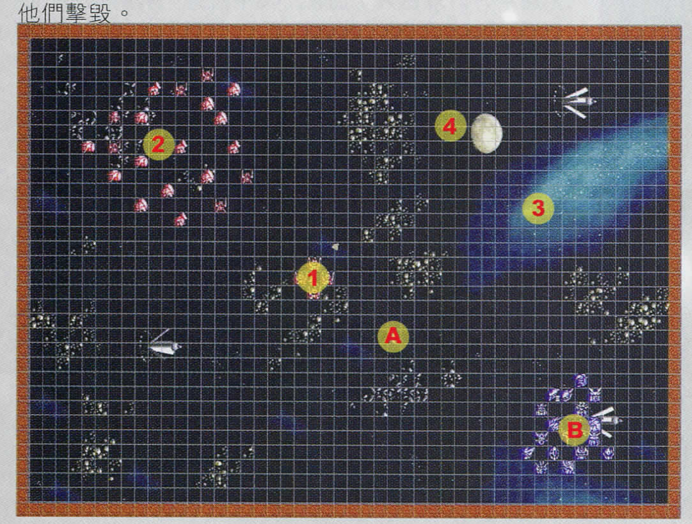
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅／給敵人到達月球

得到了GP-02(或者是路維．捷露)雖然是一件好事，不過，對布拉度來說，捷度等人是犯了重大的錯誤，而且他們的行為使布拉度非常「光火」，所以布拉度出奇地向他們報以「怒拳」，相信能夠要布拉度如此光火的，捷度他們真是首批呢！

在上一戰後，事情已經開始大白，不過，主要的敵人——外星人仍是一個謎，而且隆巴納隊剛收到從月球來的通訊，所以他便先往月球一行，不過一進入月球的範圍，便受到敵人的攻擊。這場戰鬥的敵人是保士達軍，不過，敵人的先鋒竟是衝着達巴而來的，敵先鋒愛斯菲一直以為達巴是其殺母仇人，所以這次他親率4部寶爵出擊，誓要將達巴殺死！

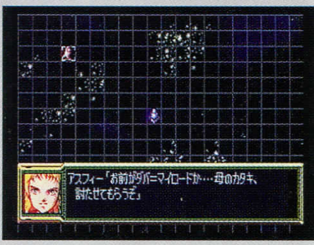
愛斯菲雖然是敵人，不過，在這話之中，這人物是可以說得的，然而一定要達巴才可以完成這任務的，所以戰鬥一開始，達巴不可以攻擊愛斯菲，而且要一氣衝上去進行說得，只要達巴成功的到達愛斯菲身邊，便可以將他說得，如果要對的安全到達他身邊，便要先讓他行動，然後達巴才上前說得，而只要成功說得，在愛斯菲身邊的4部寶爵便會自動消失，因為這4部寶爵是他以精神控制着的機體。

除了要說得愛斯菲之外，這一話之中最主要的任務便是要阻止保士達軍侵入月球，所以，因為這個原因，敵人是不會主動向隆巴納隊發動攻擊的，不過，隆巴納隊相反要採取主動，因為一旦給敵人成功侵入月球，戰鬥便會結束，遊戲亦會結束(GAME OVER！)，所以戰鬥一定要速戰速決，不過，如果玩者不想作太大的戰鬥的話，可以只付兩個人便算數，他們便是華讚和察爾，只要這兩個人被擊倒，全部的敵人也會撤退，所以，大家大可以省回不少的火力。在保士達軍撤退之後，又會有新的敵人出現，他們便是在月球下方出現的巴庫戈朗軍，不過，他們的攻擊力不是太強，而且他們出現之時，仍是我軍的動時間，所以玩者要先計算一下，又或者在消滅保士達軍之時先計準步數，讓到自己行動時便消滅他們，這樣，在巴庫戈朗軍出現之時，我軍有大部份的機體仍能移動，這樣，我軍便可以盡佔地利和時機。要對付一般的敵人，真是易如反掌，最難對付的當然又是那些戰艦，因為他們HP高，而且裝甲又厚，一定要花一點兒的時間才可以將他們擊毀。





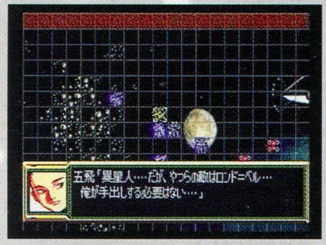
■原來連富士皇后號也是依外星人的技術來建造的。



■愛斯菲一直以為達巴是他的殺母仇人。



■成功說得愛斯菲。



■張五飛終於也出現了。

在戰鬥結束之後，玩者要選擇是讓愛斯菲成為駕駛員或機械師，因為愛斯菲本身同時擁有這兩種能力，不過，不論玩者作出哪一種選擇，對於劇情是完全沒有任何影響的。

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
亞路加 mkII	（達巴）	
我軍初期機體（B）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 16 部		
敵方初期機體（1）		
A- 多魯	（愛斯菲）	LV50
寶爵	（人工知能改）	LV50 × 4
敵方初期機體（2）		
奧津	（妮爾）	LV54
亞修羅宮殿	（傑布尼）	LV53
亞修羅宮殿	（希基拿）	LV52
古侖	（哈撒）	LV52
古侖	（華讚）	LV52
古侖	（察爾）	LV52
骷髏山宮殿	（親衛隊）	LV50 × 6
新 D- 西頓	（親衛隊）	LV50 × 4
亞修羅宮殿	（親衛隊）	LV50 × 2
古侖	（親衛隊）	L V50 × 2
敵方（黃色）增援機體（3）		
神龍高達	（五飛）	LV50
敵方初期機體（4）（敵初期機體撤退後）		
多諾華．贊	（赫麗拉）	LV50
捷古．麥克	（達米頓）	LV50
托古．麥克	（巴庫戈朗兵）	LV50 × 3
剛頓．巴奧	（巴庫戈朗兵）	LV50 × 4
加魯巴撒古	（巴庫戈朗兵）	LV50 × 4
亞狄歌	（巴庫戈朗兵）	LV50 × 4



選擇 DC　第 78 話　翻倒的叛旗
翻る叛旗

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

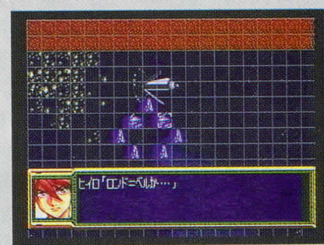
在完成上一場的戰鬥之後，隆巴納隊終於也到達了在月球的基地，而在月球基地之中的主管莎莉，已經收集到非常多而且有用的情報，然而，這些工作並非由她一人負責的，原來一直以來為她工作的人大家也見過了，他便是離開已久的狄奧，當日他離開之後便在這裏落腳，而且開始協助莎莉工作，除了狄奧之外，另一個協助莎莉工作的人便是張五飛，他是《W高達》之中最固執的一個，他肯留在月球基之中工作，全是因為「正義」，他認為莎莉等人的工作是正義的，所以他便留下來。

這話的戰是非常重要的，而且在這話之中有一個重EVENT要發生，而這EVENT的主角便是(又是？！)達巴，因為達巴是這話的主角，所以大家也知道這話要對付的敵人一定會是保士達軍，

達巴在一開始戰鬥時便會有地圖之上出現。而就如以上所說的一樣，因為在保士達軍之中有着不同的聲音，所以在這話的敵人之中，雖然同樣同是保士達軍，不過，他們是分為兩批的，而且更是處於敵對的位置之上，這些敵是會自相殘殺的，所以如果玩者是不要金錢和LEVEL的話，大可以完全不理會在下方的敵人，讓他們殺個你死我活，然後在他們「死餘死剩」之時往下方收拾殘局，不過，到了這個階段，沒有LEVEL是不行的，所以在這裏筆者提議大家冒一下險，取多一點的經驗值。



■原來張五飛也在這裏工作的。



■希羅也在隊中……

而在這話之中有一件事是要小心的，那便是自軍的NPC人物，因為這些NPC人物的HP是比較低的，不過在隊中出現的希羅和多諾華便擁有着非常高的HP值，所以不用為他擔心，只是那些多拉斯真是非常不濟，然而，由於他們對劇情沒有多大影響，所以他們死了的話也沒有甚麼大不了。在戰鬥之中，玩者要留意一點，那便是殺敵的次序，因為左方的敵人死了也不大要緊，反而在右方的奧津便要留心了，因為當他的HP被削去一半之後，他便會撤退，所以在這裏應是先擊左方再攻右方，而在上文中說達巴有的EVENT便是有關他妹妹柯莉比的，在選保士達的劇情之中，達巴是會進入敵方母艦之中救出妹妹的，不過在這裏則不可以了，玩者一定要將沙捷奧巴斯擊毀的，而且達巴更以為其妹妹已經遭遇不測……

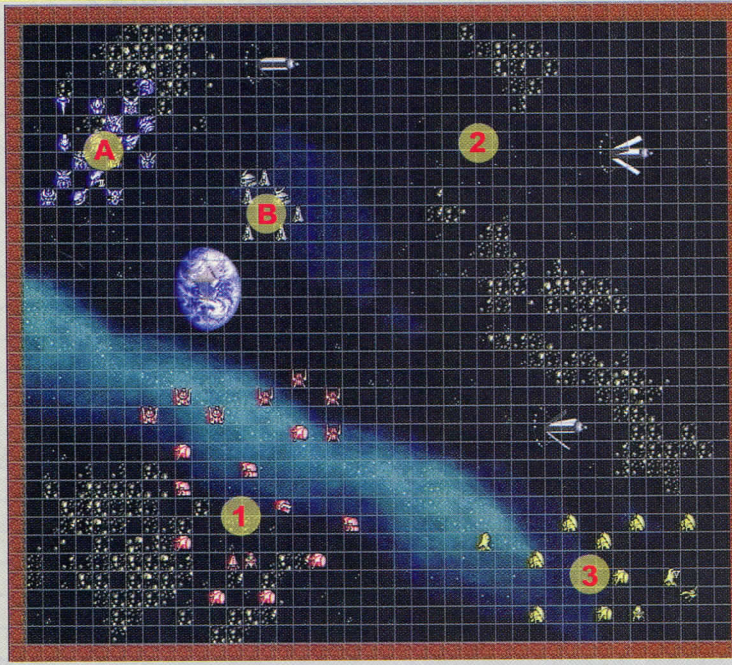


■想不到柯莉比也在敵方艦上……

在版末段出現的卡多魯本來是不會見人就殺的，因為在旁的多諾華和希羅將他帶走了。在第7回合出現的DC軍真是不知所謂，玩者根本不用和他們直接衝突，所以玩者大可以留在地為傷了的機體修理，當然，這樣亦是升LEVEL的好機會呢！

機體資料

機體	LV
我軍初期機體（A）	
亞路加 mkII （達巴）	
自選戰艦 1 艘	
自選機體 15 部	
我軍 NPC 機體（B）	
瑪古尼斯 （希羅）	
韋艾特 （多諾華）	
多拉斯 （莉狄）	
多拉斯（兵士）× 4	
敵方初期機體（1）	
奧津 （保士達）	LV57
佳林 （科娜）	LV56
亞修羅宮殿 （傑布尼）	LV54
亞修羅宮殿 （諾古尼）	LV54
古侖 （哈撒）	LV53
亞修羅宮殿 （親衛隊）	LV50 × 4
卡里捷頓 （突擊兵）	LV52 × 3
寶爵 （親衛隊）	LV51 × 3
古侖 （親衛隊）LV51 × 3	
尼多尼露 （親衛隊）	LV52
第 3 勢力初期機體（2）	
沙捷奧巴斯 （基華札）	LV56
奧津 （妮爾）	LV55
A- 多魯 V （麥度明）	LV54
亞修羅宮殿 （安東）	LV54
亞修羅宮殿 （希基拿）	LV54
骷髏山宮殿 （親衛隊）LV50 × 6	
A- 多魯 （親衛隊）	LV51
敵方增援機體（3）（第 7 回合敵方順序）	
亞歷山大 （索曼勤）	LV55
班特 （尊尼）	LV54
班特 （瑪雅）	LV53
漢布拉比 （逸札）	LV54
漢布拉比 （鄧基路）	LV53
漢布拉比 （拉姆沙斯）	LV53
龍飛 （泰坦斯兵）	LV52
龍飛（MA）（泰坦斯兵）	LV52
卡普斯利 （精鋭兵）	LV52
卡普斯利（MA） （精鋭兵）	LV52
亞斯曼 （DC 兵士）	LV52
亞斯曼（MA）（精鋭兵）	LV52





選擇DC 第79話 雙重演奏
ダブル・フェイク

勝利條件：勒佳林順利侵入魯拿捷
失敗條件：勒佳林被破壞

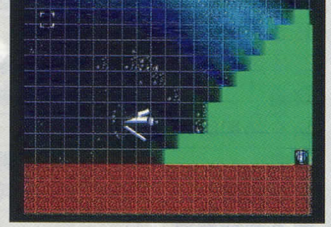
三連戰鬥：第一戰

在戰鬥完結之後，達巴以為自己的妹妹也死去了，所以顯得非常傷心，不過，原來柯莉比是沒有死去的，他被隆巴納隊的隊員救了，雖然是受了傷，幸而沒有生命危險，得知此事之後，達巴總算放下心頭大石。另一方面，隆巴納隊得悉斯諾哥這傢伙原來已經跟外星人聯手，所以隆巴納隊面對的危機便一天比一天大。

現在，隆巴納隊的下一個目標是魯拿捷，這是一個非常重要的地方，所以是絕對不可以有任何意外發生的，而另一個難處便是這魯拿捷要塞體積非常細，所以在隆巴納隊之中的巨大機械人是絕對不能進入的，所以，要進入的話便要靠那些體積比較小的機械人，例如是MS之類的機體，而為了要護送這些機體進入魯拿捷，其他的巨大機械人便在這話之中作為護航。

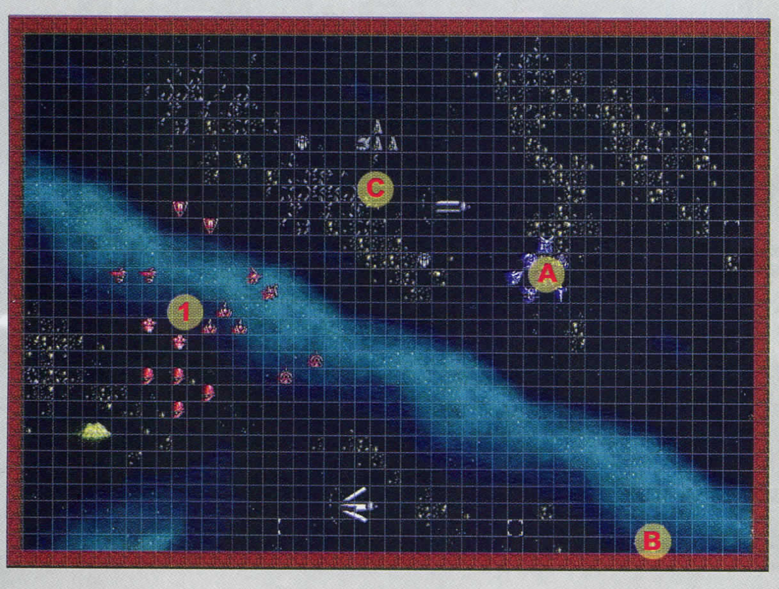


■糟了！巨大機體不能使用？！



■只有利用「加速」才可以盡快到達魯拿捷

這是三連戰鬥的第一場，出擊的機體全是巨大機械人，所以在命中率之上是會比較差一點的，這是玩者要十分小心的。由於出擊地點是在右手面，而敵人則是在左邊，所以玩者盡量要將敵人引出來，目的是使在下方的勒佳林能夠安全的到達魯拿捷，而另一點要注意的便是戰鬥的意義，因為這場戰鬥不是要殺人的，所以要盡量使用「拖字訣」，切勿被敵人有向下移的機會，因為給他們向下移的話，勒佳林便會有被擊毀的危機，又或者如果玩者是有這種憂慮的話，大可以派出一部比較強的機體作護航之用，不過，這種做法也有一定的風險，因為上方可以出擊的機體已經不多，如果再抽掉一部的話，青況可能會更糟呢！



至於在下方的勒佳林，其責任便是要將其他機體送到魯拿捷，所以理論上他是不能參與任何戰鬥的，否則便會非常危險，勒佳林只要在戰鬥一開始便拚命的向左方前進便可以，而且最好便是使用「加速」，這樣便可以更快的到達魯拿捷，就算真的有敵人向下移，勒佳林最好不要戰鬥，以免受到不必要的損傷和拖延到達時間。說真一句，在上方的我軍基本上是可以牽制所有的敵人，唯一可能有機會向下進發的機體便是敵方的加剎C了，不過，只要巨大機械人一開始便採取主動的話，這些加剎C應是不會向下移的。



■這些NPC機體真是「死不足惜」。

■終於也到達了！

機體資料

我軍初期機體（A）		
富士皇后號	（田代艦長）	
自選機體6部		
我軍初期機體（B）		
勒佳林	（布拉度）	
我軍NPC機體（C）		
新．亞加瑪	（兵士）×2	
比歌	（兵士）	
多拉斯	（莉狄）	
多拉斯	（兵士）×2	
敵方初期機體（1）		
亞力山大	（索曼勤）	LV55
亞力山大	（加帝爾）	LV55
漢布拉比	（逸札）	LV54
漢布拉比	（鄧基路）	LV53
漢布拉比	（拉姆沙斯）	LV53
加剎C（MS）	（泰坦斯兵）	LV52×4
加剎C（MA）	（泰坦斯兵）	LV52×2
亞斯曼（MS）	（泰坦斯兵）	LV52×2
龍飛	（泰坦斯兵）	LV52
龍飛（MA）	（泰坦斯兵）	LV52
卡普斯利	（泰坦斯兵）	LV52×2

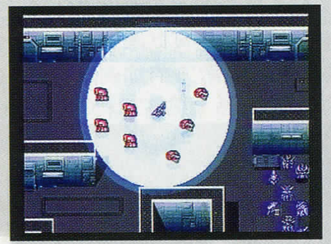
選擇 DC　第 79 話　雙重演奏

ダブル・フェイク

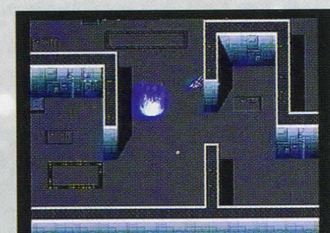
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：除母艦以外的機體全滅

三連戰鬥：第二戰

由於巨大機械人不可以進入魯拿捷，所以在這第二場戰鬥之中，出場的機體便全是體積比較細小的，然而，這些機體的移動力和迴避率亦比其他的機體強，這是值得欣慰的。而且，這些機體之中亦不乏一些擁市有MAP兵器的機體，所以在戰鬥方面是多了不少的方便。而另一方面，在這戰之中，勒佳林是不可以移動的，幸而敵基本上是不可以攻到勒佳林那裏的（如果敵人真是攻



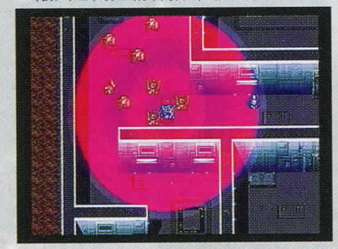
■在這裏使用MAP兵器便一了百了。



■敵人也用起精神指令來！？



■斯諾哥，死吧！



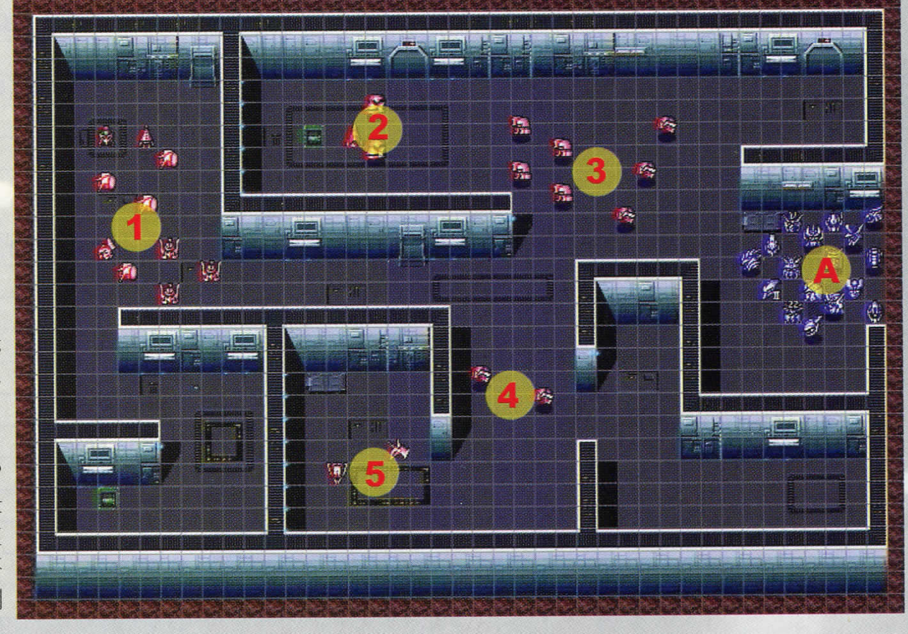
■在這地方用MAP兵器可休平安。

到來的話，基本上我軍已得七七八八，所以還是RESET吧！），這點大家可以放心的。

在這一戰之中，敵方最厲害的可以說是斯諾哥的鐵奧和保士達的奧津，這兩部機體是非常的厲害，不論是攻擊力還是防禦力也是非常厲害的，所以如果不是使用一些強勁的機體的話，是絕對不能將他們擊倒的。而在這裏建議給大家的戰術便是先使用CYBASTER等的機體將上方的斯諾哥及數部的敵機擊倒，這樣，在前進皂路上便會少了許多障礙，而另一方面，玩者要派另一隊的機體攻入下方的敵人陣地之中，在那裏便是瑪雅和尊尼的所在，只要他們其中一人死去的話，另外的一個便會使出厲害的精神力量（必中＋魂＋氣合），大家要非常小心，因為這兩人本來已非易對付，再加上如此的精神力，玩一定要用盡一切方法在1 TURN之內將他/她消滅，否則一定會死無數（自軍）。而另一部份的敵人（保士達軍）亦是要非常小心的，因他們大多也會作2回行動的，而且他們有的是MAP兵器，所以在進入直巷之後便要速戰速決，最好便是用百式和亞路加mkII開路，因為在這直巷之中，直線的MAP兵器是比較有利的。不過，大家要好好的計算敵方的移動能力，否則很易便會被敵人很輕易的發動MAP兵器向排在直巷中的機體攻擊。而對付那奧津的方法非常簡單，大家可以使用卡碧尼mkII和ν高達在諾哥的位置施展「隔山打牛」的絕技，一定可以在數TURN之內將他消滅。

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
勒佳林	（布拉度）	
自選機體 16 部		
敵方初期機體（1）		
奧津	（妮爾）	LV56
佳林	（科娜）	LV56
亞修羅宮殿	（傑布尼）	LV55
新 D- 西頓	（哈撒）	LV54
亞修羅宮殿	（親衛隊）	LV53 × 3
寶爵	（親衛隊）	LV53 × 3
敵方初期機體（2）		
鐵奧	（斯諾哥）	LV56
古拉托紐	（突擊兵）	LV53 × 2
敵方初期機體（3）		
卡里捷頓	（突擊兵）	LV53 × 4
尼多尼露	（突擊兵）	LV53 × 3
敵方初期機體（4）		
尼多尼露	（突擊兵）	LV53 × 2
敵方初期機體（5）		
班特	（尊尼）	LV55
卡普斯利	（瑪雅）	LV54



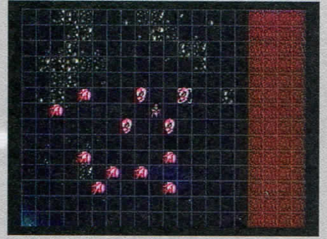


選擇 DC　第 79 話　雙重演奏
ダブル・フェイク

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅／母艦被擊毀

三連戰鬥：第三戰

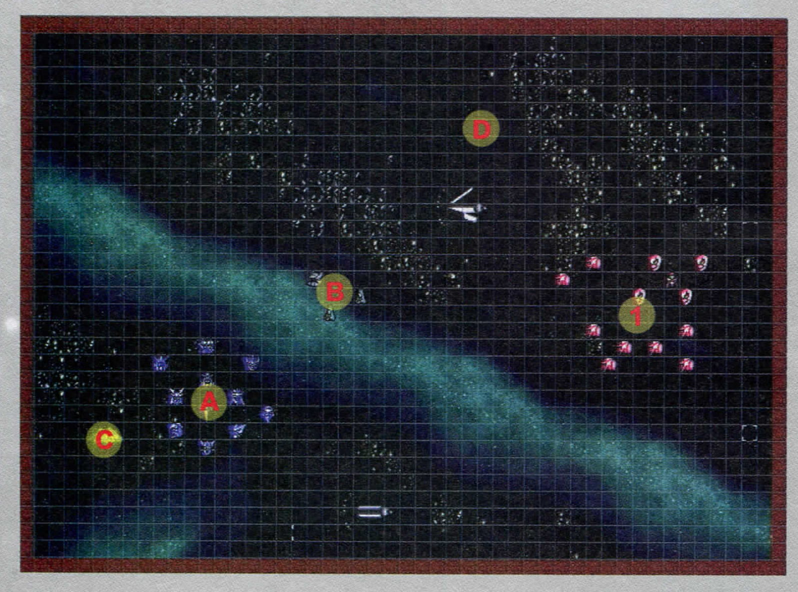
相信大家在完成了以上兩仗之後，也會感覺到這一話之中的連續戰鬥是一場比一場打的，事實亦如此，這第三場戰鬥簡直是難打得難以形容，因為這是一場要「等」的戰鬥，因為在這場戰鬥之中，在魯拿捷之中的部隊會從當中出來，所以戰鬥一開始時，隆巴納隊便只剩下那些巨大機械人部隊，雖然戰鬥力是非常強大，不過由於被比較差的命中率所累，所以大家也不要望他們有太大的作為。而且以這些機體的性能，大家也不要指望他們能擊倒眼前那些強大的敵人，所以，初出擊的機體最好還是在敵方陣前排好陣式，然後靜心等待增援部隊的出現。


■敵人的部隊簡直恐怖！



■救兵到，白河愁是也。

這已是最後一場的戰鬥，所以怎樣也要支持下去，不過，在裏要小心的敵人基本上是「全部」，因為在敵人的部隊之中，除了亞瑪迪拉身邊的4部機體之外，所有的機體也能作二回移動，所以在排陣時要非常小心，否則便會被敵人的MAP兵器重重的擊中！再加上敵人的保士達的部隊，其回避能力是所皆知的，所以在戰鬥初段，如果要用巨大機械人出擊的話，一定要用上「必中」，否則是很難打中的。而在3回合，第一次的牛軍增援部隊終於出現了，雖然只是NPC，不過其攻擊力也非常不俗，他們便是白河愁的古蘭修和莎菲娜的維棱露改，這兩部機的出現就好像是要做我軍的「盾牌」一樣，所以，大家如果是有錢的話，大可以讓他們去「送死」，其實他們也可以殺掉不少的敵人呢！



而在這戰的排陣方面，一定要記着不要橫排，記着要以垂直的排，這樣就算給敵人發現了，最多亦只是一部機體被MAP兵器攻擊，傷害會減到最細。而當第5回合魯拿捷中的部隊出來之後，直正的戰鬥便可以正式開始。在戰鬥之後，不論生或死，白河愁和莎菲娜也會加入成為隆巴納隊的作員。



■魯拿捷的部隊終於也回來了。



■亞瑪迪拉是一個非常恐怖的人物。

機體資料

我軍初期機體（A）		
富士皇后號	（田代艦長）	
自選機體 10 部		
我軍 NPC 機體（B）		
多拉斯	（莉狄）	
多拉斯	（兵士）	
比歌	（兵士）	
敵方初期機體（1）		
奧津	（亞瑪迪拉）	LV57
基奧古路頓	（突擊兵）	LV53 × 4
亞修羅宮殿	（親衛隊）	LV53 × 8
第 3 勢力增援機體（2）（第 3 回合我軍順序）		
古蘭修	（白河愁）	
維棱露改	（莎菲娜）	
我軍增援機體（C）（第 5 回合我軍順序）		
勒佳林	（布拉度）	
自選機體 7 部		

選擇DC 第80話 在恐怖和恐慌的狹逢間

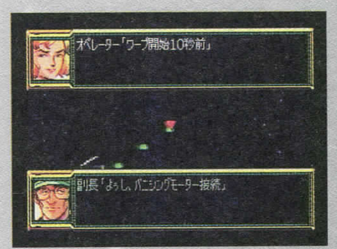
恐怖と恐慌の狭間で

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

完成了上一話的戰鬥之後，敵人已現在已經差不多被全部消滅了，所以，這正是一個好時候去深究一下有關「伊狄」的事了，而且，在戰鬥之中所得到的情報正好說現時的主要目標是在火星之上，所以隆巴納隊便要往火星一行，然而，要到火星亦不是一隻易事，因為月球和火星的距離亦不是太近，所以要去的話便要一段時間，不過，那裏是敵人的最後基地，所以一定要盡快到達，所以便一定要借助富士皇后號了，因為在富士皇后號之上裝有縮退引擎，所以可以在非常短的時間之內到達火星，這全是因為隆巴納隊要在敵方未將軍力全部集中之時便給他們重擊，這是非常重要的行動，絕對不容有失。

藉着富士皇后號的縮退引擎，利用亞空間航法，隆巴納隊很快便到達了火星，然而，在這裏等待着他們的是外人的部隊，似乎要進入火星，這一仗是不可以避免了，而且這將會是一場比較難打的杖。

本來，經過了以上的三連戰鬥之後，應該給大家鬆一鬆的，不過，這戰其實是要大家繼續苦戰的，雖然在這裏的敵人不是非常之強，不過，這　有着敵方一些非常強的人物，例如是羅富、西普和莎狄三人，如果要將這三個人消滅，便一定畏將他們前方的所有「卒仔」消滅，這可能要花上一點的時間了，由於是要將所有的敵人消滅，所以應該要將戰線拉闊一點，這樣便可以使敵人的戰力分散，這樣亦可以使敵人更加易消滅，亦同時可以保留一點實力對付之後的敵人。

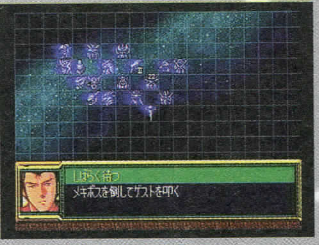


■富士皇后號準備出發。



■敵人的部隊看似非常強橫，不過……


■又是用MAP兵器的時間了！

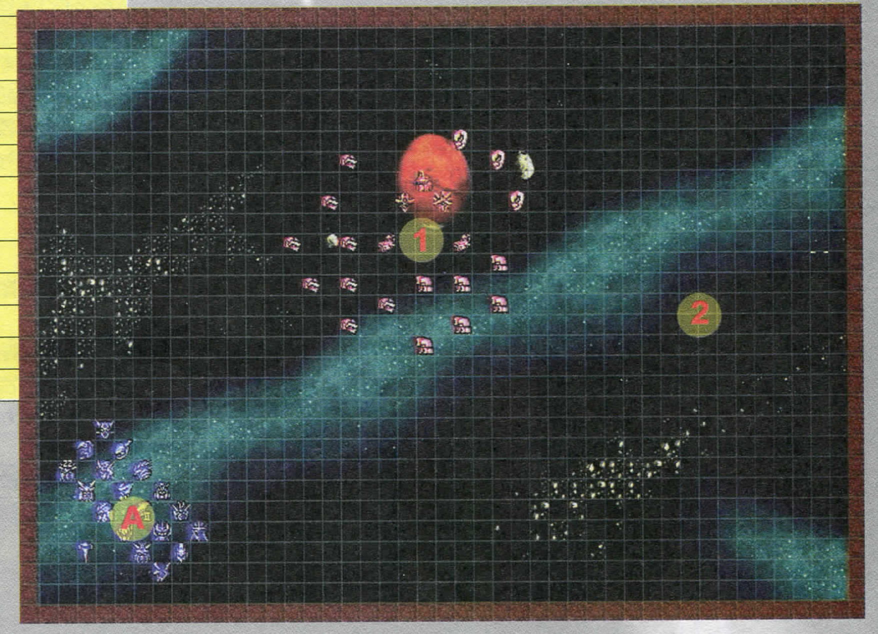


■大家會作怎樣的選擇呢？

在第7回合，一個不束之客突然出現在眾人面前，這個人的出現，使兩方面的人也為之愕然，因為他便是米基普斯，他本來應該在之前的戰事之死去了……而他此來的目的然是傳達外星人樞密院的命令，這指令竟然是要西普等人撤退？！本來羅富不想撤退，不過因為是命令，所以唯有撤退回去，不過為了要消滅外星人，隆巴納隊是絕對不能有遲疑的。

機體資料

我軍初期機體（A）		
富士皇后號	（田代艦長）	
自選機體 18 部		
敵方初期機體（1）		
謝多林	（羅富）	LV57
奧古拜路	（西普）	LV57
維度梵	（莎狄）	LV57
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55 × 2
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55 × 3
卡里捷頓	（親衛隊兵）	LV54 × 6
尼多尼露	（親衛隊兵）	LV54 × 8
敵方（黃色）增援機體（2）（第7回合我軍順序）		
灰羚羊 mkII	（米基普斯）	LV57





選擇保士達 第75話 崩潰之序曲

崩壊の序曲

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

在這一戰之中，敵人是非常古怪的，因為敵人本來是保士達軍，不過，其實在敵陣之中，是分為兩個主要部隊的，分別是基華札及保士達，此外，這戰之中亦有泰坦斯和外星人，所以這場戰鬥是異常怪異的。在基華札一方的部隊之中，有一個名叫愛斯菲的人走出來，説巴是他的殺母仇人，而且連且同4部寶爵向達巴挑戰，然而，只要達巴能夠走到他的身邊，向他説明事情的真相，一切的事便可以解決，而且愛斯菲更加會加入隆巴納隊。

在這裏要提醒大家一句，因為在這話之中敵人的佈陣是比較鬆散的，所以隆巴納隊大可以採取「逐個擊破」的戰略來完成戰事，然而，世事真是非常難預料的，因為當保士達的部隊被消滅得七七八八的時候，基華札竟然以反抗保士達的獨裁為名而發動叛變，而且更向保士達的部隊展開攻擊。到了這時候，玩者又要作出一個重要的決定，便是一湧而上將兩方也消滅，還是留在一旁向他們兩敗俱傷然後坐收漁人之利，不過，如果是要錢和LEVEL的話，最好還是上前作戰吧！基本上基華札的部隊是沒有力將保士達的部隊完全消滅，而且，保士達的奧津更是異常強橫的機體，所以玩者一定要派出強勁的機體才能將他消滅。

在這話之中，達巴有兩個EVENT要進行的，一個是之前的愛斯菲，而另一個便是達巴的妹妹柯莉比，為了要救出她，達巴要駕駛亞路加mkII駛向沙捷奧巴斯之旁，並突入艦內救出妹妹，不過在達巴進入艦內的1個回合之內，隆巴納隊是不可以將沙捷奧巴斯消滅的。被達巴救了出來的柯莉比，雖然腦波有點兒混亂，不過身體並無大礙，所以達巴也比較安心。而愛斯菲方面，玩者可以讓他成為駕駛員又或是機械師。

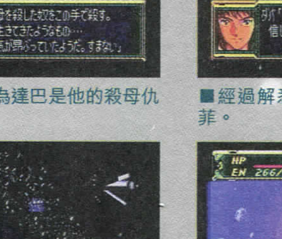
而事實上，這場戰鬥是有一個比較易打的方法，那便是在首3個回合之中完全不作出任何行動，這樣札比便會出現將外星人部隊帶走。



■愛斯菲一直也以為達巴是他的殺母仇人。



■經過解悉，達巴終於也説服了愛斯菲。





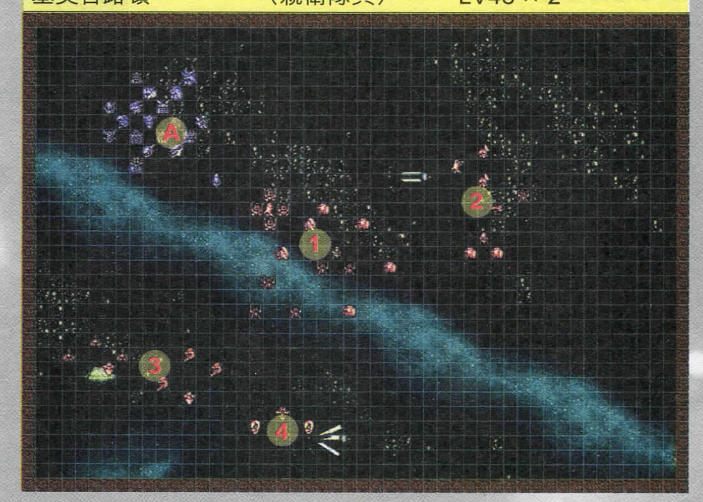
■原來柯莉比在敵方艦上。



■沙捷奧巴斯已王沒有利用價值……

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選 1 艘戰艦		
自選最多 15 部機體		
EVA 初號機	（碇真嗣）	
魔神皇帝	（兜甲兒）	
亞路加 mkII	（達巴）	
敵軍初期機體（1）		
奧津	（保士達）	LV52
古侖	（華贊）	LV49
古侖	（察爾）	LV49
阿修羅宮殿	（諾古尼）	LV48
A－多魯	（愛斯菲）	LV49
寶爵	（人工知能改）	LV49 × 4
阿修羅宮殿	（親衛隊）	LV47 × 3
古侖	（親衛隊）	LV47 × 3
骷髏山宮殿	（親衛隊）	LV × 2
敵軍初期機體（2）		
沙捷奧巴斯	（基華札）	LV51
奧津	（妮爾）	LV50
阿修羅宮殿	（希基拿）	LV48
阿修羅宮殿	（安東）	LV48
A－多魯 V	（麥度明）	LV49
古侖	（哈撒）	LV52
新 D－西頓	（親衛隊）	LV47 × 2
敵軍初期機體（3）		
亞歷山大	（索曼勤）	LV50
漢布拉比 MS	（逸札）	LV49
漢布拉比 MS	（鄧基路）	LV48
漢布拉比 MS	（拉姆沙斯）	LV48
亞歷山大	（加帝爾）	LV48
桀普蘭	（泰坦斯兵）	LV46 × 3
敵軍初期機體（4）		
奧古拜路	（西普）	LV51
基奧古路頓	（親衛隊兵）	LV48 × 2





選擇保士達　第76話　被塗改了的地圖
塗りかえられた地図

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

在上一話的前段故事之中也增交代過，要進入魯拿捷便一定不可以使用那些巨大的機體，所以在話的第一戰鬥之中，只有母艦和一些較細的機體可以出擊，這次的任務便是要直搗敵人基地的心臟。而敵人的分佈大致可以分為3大部份，隆巴納隊首先會遇上的便是由華贊所帶領的寶爵部隊，由於寶爵本身也是有MAP兵器的，所以在這裏要特別小心，要盡量避免放太多的同伴上前攻擊，否則便會成為人的「獵物」，只要打倒前排的寶爵，在後方的華贊便不是大問題了。

而在下方的敵人主要是察爾及其部隊隊，還有便是泰坦斯的部隊，不過，這所謂的部隊只有3人，分別是瑪雅、尊尼和斯諾哥，其中當然是以斯諾哥的鐵奧最應付，不過，也不可以太小覷瑪雅和尊尼，因為這二人一直以來也有曖昧之情，所以當他們任



■尊尼和瑪雅的確是非常的曖昧呢！



■在下方的敵人HP是比較高的。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選最多16部機體		
敵軍初期機體（1）		
古侖	（華贊）	LV50
寶爵	（親衛隊）	LV48 × 6
敵軍初期機體（2）		
古侖	（察爾）	LV50
骷髏山宮殿	（親衛隊）	LV48 × 4
敵軍初期機體（3）		
鐵奧	（斯諾哥）	LV52
班特	（尊尼）	LV51
卡普斯利MS	（瑪雅）	LV50
敵軍初期機體（4）		
奧津	（保士達）	LV53
古侖	（親衛隊）	LV48 × 2
佳林	（科娜）	LV52
新D－西頓	（親衛隊）	LV48 × 3

特殊人物愛斯菲説得方法

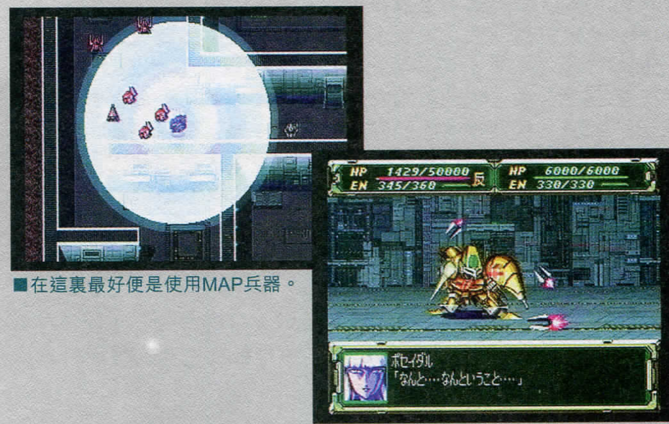
在「復仇之刃」又或是「被塗改了的地圖」之中出場的愛斯菲是可以使用巴説得的，不過，最先決的條件便是絕對不可以攻擊他。

二連戰鬥：第一戰

何一人被擊倒之後，對方也會突然使出精神力量來作戰，其中更包括了「必中」，所以最好可以找來一部能在一擊之內將他殺死的機體，否則便一定要用「閃避」。最後便是要對付那鐵奧了，只要在這裏將鐵奧消滅，斯諾哥便會永遠在眾人面前消失了。

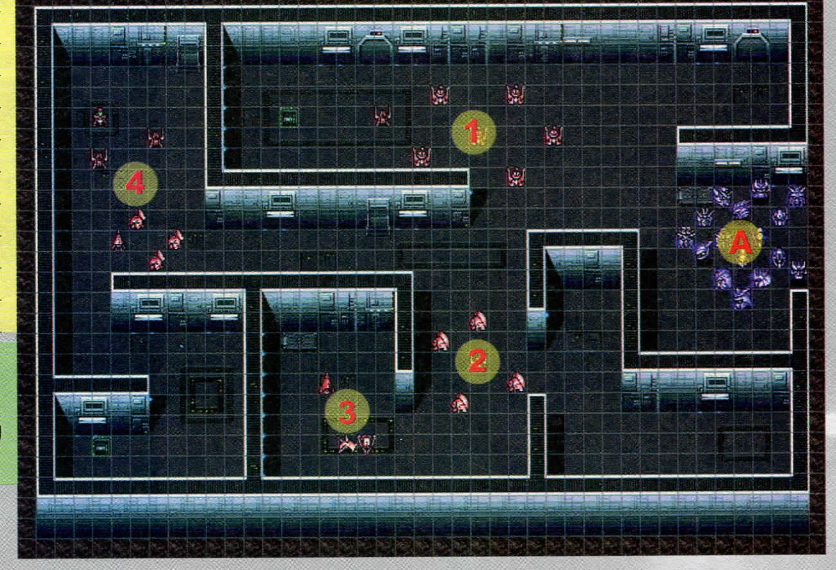
而在最後方的便是保士達的部隊，這裏的敵人是非常的厲害的，而且加上他大多也有MAP兵器，所以在進入直巷之後要非常小心，要避免在裏被敵人的2回行動再加上MAP兵器攻擊。在這裏最好便是使用有MAP兵器的機體出擊，先行將奧津之前的敵機消滅，然後再利用ν高達等的飛翔砲作遠距離的攻擊，便可以輕易的將那可惡的奧津消滅。


■嘩！乜咁激呀！



■在這裏最好便是使用MAP兵器。

■受死吧！保士達。





選擇保士達 第76話 被塗改了的地圖

塗りかえられた地図

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

二連戰鬥：第二戰

大家在上一場戰鬥之中，是否已經忘記了在魯拿捷外面的同伴呢？不過，在擊倒保士達之後，鏡頭一轉，大家便可以看到在外邊的同伴們。當在外的布拉度收到保士達被消滅的消[息之後，滿以為戰鬥會就此完結，不過，原來真正的敵人現在才出現，他便是一直以來也在幫助隆巴納隊的亞瑪迪拉，原來他才是保士達的的真身，在魯拿捷和之前戰鬥中出現的那個其實只是傀儡一名。在這裏的敵人主要也是亞瑪狄拉的奧津和在他附近的阿修羅宮殿，然而這些阿修羅宮殿是不會主動攻擊的，再加上他們是會作2回行動的，所以如果衝上去攻擊的話基本上是送死的做法，而且在這裏還有一部由亞瑪狄拉所駕駛的奧津，所以主動的作戰是絕對沒有好處的。

而唯一可以使敵人主動出來的方法只有一個，便是利用隊中有「挑撥」精神指令的人物將那些阿修羅宮殿引出來，不過，記着不可以太快將所有的阿修羅宮殿也引出來，因為他們有的是強大的戰鬥力，如果一下太多部湧出來的話便會一發不可收拾，而且加上在第3第5回合出現的增援（第3回合是零式飛翼高達和沙漠高達改；而第5回合則是從魯拿捷回來的6部機體），我軍的實力實在能夠大大增加，所以玩者大可以等待他們出現之後才作進一步的行動。

因為有了增援的出現，隆巴納隊的戰力有了一定的增強，所以可以直接的上前攻擊餘下來的敵人了，不過，仍是要小心一下那奧津，始終他也是一部非常強的機體，再加上那亞瑪狄拉的能力頗高，所以一定要靠那些巨大的機械人的強力攻擊不可。

在戰鬥完結之後，富士皇后號和GUNBUSTER便會正式加入，而且哈曼．嘉與及改名為米利奧當的撒古斯，已結成聯盟要對聯邦方面宣戰；至於外星人方面，亦準備發動最後的一擊。

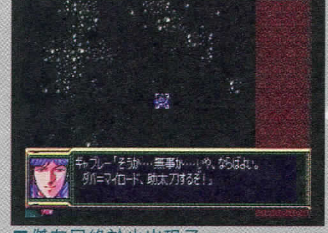


■原來他才是幕後黑手。


■我「挑」你！



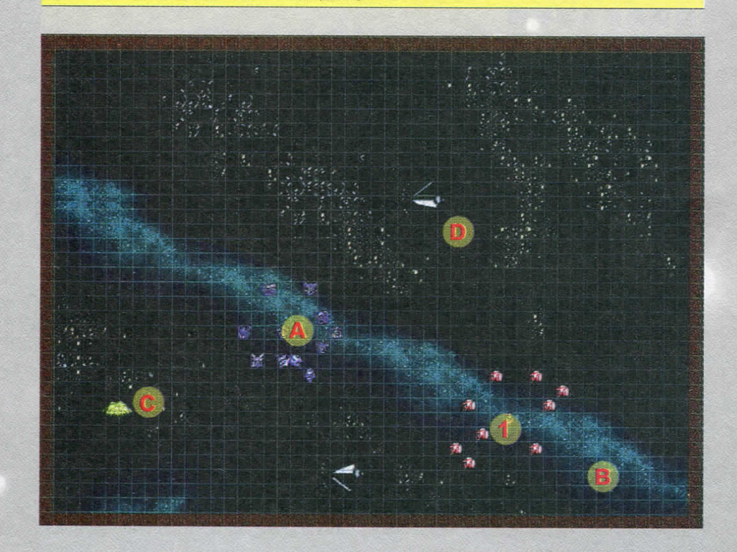
■吓？救兵出現在這位置？！



■傑布尼終於也出現了。

機體資料

我軍初期機體（A）		
勒佳林	（布拉度）	
EVA 貳號機	（明日香）	
EVA 初號機	（碇真嗣）	
EVA 零號機	（綾波麗）	
泰坦 3	（破嵐萬丈）	
真．三一萬能俠 1 號	（流龍馬）	
斷空我	（藤原忍）	
超力電磁俠	（葵豹馬）	
戰國魔神	（北條真吾）	
伊狄安	（葛斯麥）	
GP-03	（哥奧）	
敵軍初期機體（1）		
奧津	（亞瑪迪拉）	LV57
阿修羅宮殿	（諾古尼）	LV53
阿修羅宮殿	（親衛隊）	LV53 × 8
我軍增援機體（B）（第 3 回合我軍順序）		
零式飛翼高達	（希羅）	LV53
沙漠高達改	（卡多魯）	LV50
我軍增援機體（C）（第 5 回合我軍順序）		
自選最多 6 部機體		
亞路加 mkII	（達巴）	
我軍增援機體（D）（第 6 回合我軍順序）		
富士皇后號	（田代艦長）	LV50
GUNBUSTER	（典子）	LV50



特殊人物傑布尼加入方法

在「悲傷的卡多魯」一話之中，以達巴攻擊沙捷奧巴斯便會有EVENT發生；之後，在「崩壞之序曲」一話之中，達巴到達沙捷奧巴斯之後會有EVENT發生，而且可以救出柯莉比；完成以上兩項之後，在「被塗改了的地圖」的第二戰之中，到達第5回合，我軍的增援出現之後，將奧津的HP打到低於30%，傑布尼便會出現，而且還會加入巴納隊。



選擇保士達 第77話 時機來臨

刻が動きだす時

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅/ 敵軍侵入隆迪尼安

白河愁以往曾是隆巴納隊的敵人，不過現在他已經成為了真正的同伴了，而且他更提供了不少珍貴的資料給隆巴納隊一眾，尤其有關外星人的資料，原來DC的再次活躍、保士達軍入侵地球的事，全都是外星人在幕後所策劃的，而外星人的首腦便是西撒蘭。至於白河愁的古蘭修、富士皇后號和GUNBUSTER所使用的科技，亦是由外星人所提供的，可見他們的計劃已經進行了好一段日子，而且更加是安排得非常周全。

另一方面，玲突然失了縱，使多蒙感到非常不安，眾人只能好言相勸……當隆巴納隊到達隆迪尼安之後，突然收到求救訊號，於是亞寶和西布頓等人便先行前往救援。

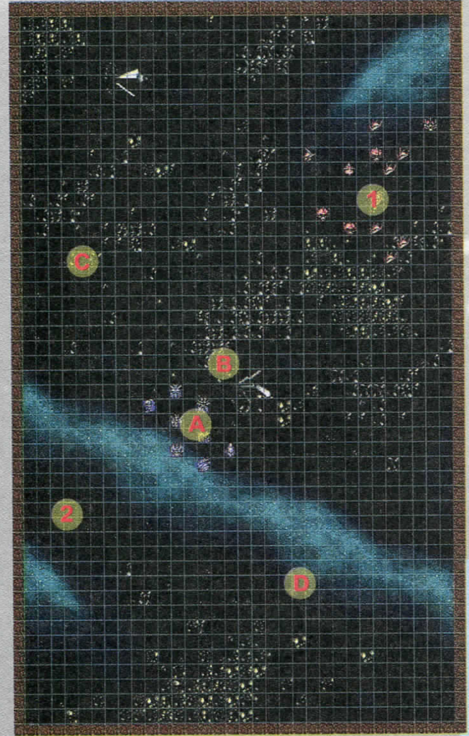
今次發動攻擊的是DC的殘黨，雖然他們的攻擊力不是非常強，不過，在敵陣之中的六部哈曼號全可作二回行動，所以亦要提防一下。因為這次的作戰目的是不讓敵人侵入隆迪尼安，所以各人應在遠離隆迪尼安的地方作戰，而上方的殞石群便是最理想的作戰地點，只要在那裏築起防線，應可以將敵人逐一消滅，這亦是因為在我軍的初期出擊機體之中沒有可以使用MAP兵器的機體(其實是氣力不足而已)，所以便要這樣的逐一消滅敵人。



■原來白河愁是認識田代艦長的。



■米基普斯此來的目的是……



DC軍被消滅之後，隆巴納隊的其他成員便會出增援，而外星人軍、羅富及西普、莎迪亦會出現在隆迪尼安附近，一般的機體亦不是太難應付，不過由於他們HP也比較高，所以先以MAP兵器削其HP是一個好的對付方法，至於羅富及西普、莎迪機體的HP是異常的高，所以隆巴納隊亦會陷入苦戰之中，不過，只要他們其中一部被擊倒的話，其餘的二人也會離開，所以玩者最好便是集中攻擊維度梵。

完成戰鬥之後，姬絲和多諾華便會加入，而古華多羅亦會得到沙煞比。此外，在戰鬥結束之前，米基普斯突然以外星人樞密使身份來到戰之上，不過又說着甚麼要追蹤西撒蘭便離開了，由於眾人對這樣的毫無頭緒，所以決定先和布歷斯准將聯絡，之後才再作打算。

機體資料

我軍初期機體（A）		
新高達	（亞寶）	
F91	（西布頓）	
亞路加 mkII	（達巴）	
CYBASTER	（安藤正樹）	
魔神皇帝	（兜甲兒）	
神高達	（多蒙）	
斷空我	（藤原忍）	
敵軍初期機體（1）		
達希魯夫	（拉剛）	LV53
龍飛	（亞利亞斯）	LV52
安多拉	（哥頓）	LV52
渣古 III 改	（馬士文）	LV53
京麥古	（伊莉亞）	LV53
渣古 III	（精英兵）	LV50 × 2
哈曼號	（強化兵）	LV50 × 6
我軍增援機體（B）（敵軍全滅後我軍順序）		
自選 1 艘戰艦		
自選最多 8 部機體		
維斯奧娜 R	（琉璃）	
敵方（黃色）增援機體（敵軍全滅後）		
謝多林	（羅富）	LV55
維度梵	（莎迪）	LV55
奧古拜路	（西普）	LV51
基奧古路頓	（親衛隊兵）	LV48 × 3
我軍增援機體（C）（外星人撤退後）		
乍特．德卡	（姬絲）	LV50
我軍增援機體（D）（外星人撤退後）		
重武裝高達改	（多諾華）	LV53

特殊機體「WING ZERO CUSTOM」取得方法

在之前的話數之中，玩者一定要完成過說得「希羅」、「卡多魯」、「多諾華」和「狄奧」的EVENT；之後在最後的路線選擇上選擇「保士達」；而在「砂上的樓閣」一話之中，到了第8回合卡多魯會乘零式飛翼高達出現，如果希羅和多諾華仍生存的話，便會有EVENT發生；而到「被塗改了的地圖」一話的第3回合時，希羅和卡多魯便會出現並成為同伴；在完成「時機來臨」之後，多諾華便會帶同「WING ZERO CUSTOM」的部件出現，這時候玩者便可以選擇使用「零式飛翼高達」又或是「WING ZERO CUSTOM」，而「WING ZERO CUSTOM」是要在「在命運之炎中」之後的話數之中才能使用。



選擇保士達 第78話 虛假的協定

偽りの協定

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：母艦被擊毀

原來，在殖民星之間的爭鬥其實只是由一小批的心挑撥而起的，所以布歷斯准將他們便四出奔走，希望能夠化解那些無謂的戰爭。其實布歷斯准亦有了一定的成果，例如是山古王國正漸漸回到和平主義的道路之上，然而，DC軍竟然在這時發動對山古王國的侵略，為了能夠維持殖民星和平的時代，布拉度決定立即前往增援。

可惡的米利奧當是殖民地中主戰派的一員，而他為了向哈曼．嘉顯示合作的誠意，於是便決定與隆巴納隊開戰。布拉度在這裏要作出一個重要的決定，便是戰與不戰，在這情況之下，如果一戰的話，便可以將這主戰派消滅，否則便有機會給他們乘時坐大，所以最後布拉度也決定一戰。

對方的部隊主要是一些HP高，但機體較弱的一類，就好像是比歌II便是，而且這類機體的命中率也是之低的，所以只玩者花一點時間的話，必定可以將這些敵人輕易打倒的。而米利奧當的魔鬼高達也是同類形的機體，所以玩者應可以以同樣的手法將他打倒。而在戰鬥開始之後不久，多利茲、莉狄和其他援軍亦會到達。當問起米利奧當，為何要發起這些只會將戰火擴大的戰鬥時，他回答説戰爭是促使人類進步之源，所以為了人類的將來，他必需要與聯邦政府為敵。

只要能消滅了米利奧當的軍力，基本上戰鬥已經完成了大半，最後只是要對付哈曼．嘉那方面的DC軍，因為得到多利茲的增援支持，要對付哈曼．嘉的軍隊並不是難事，而最要注意的便是敵陣之中的京麥煞，因為這部機體的攻擊力非常強大，所以玩者仍是要非常小心的。

對於戰鬥，布拉度一向也是不大喜歡的，所以在戰鬥結束之後，布拉度便問多利茲有關戰鬥是否有必要的問題，以多利茲而言，適當的戰鬥是可以平消更大的鬥爭，不過，多利茲云隆巴納隊是一支完全獨立的部隊，所以可以有自己動的自由，亦不用強行依照上級下達的指令……而在多利茲心目中，莉莉娜便是決定地球未來的人，多利茲更有信心必定可以建立一個理想的地球圈。



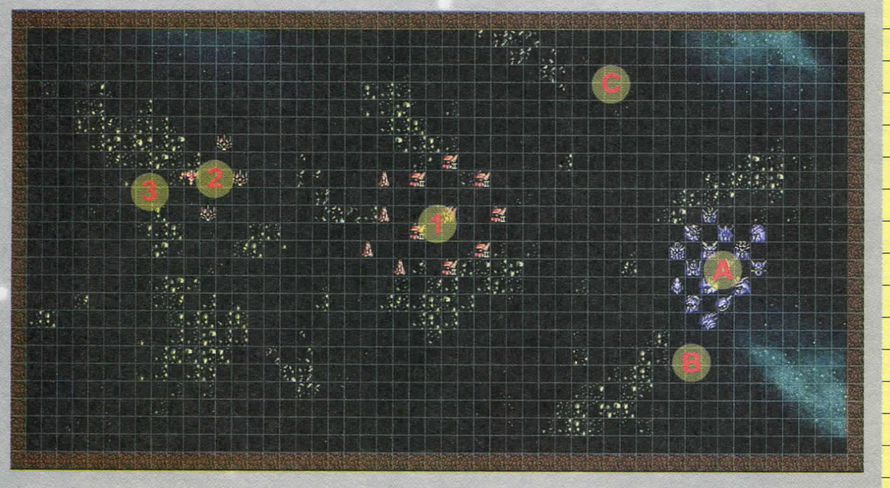
■又要和哈曼．嘉戰鬥了。



■救兵到……


■多魯桀斯II是增援的主力。


■多利茲的意思是……



機體資料

我軍初期機體（A）		
自選1艘戰艦		
自選最多15部機體		
敵軍初期機體（1）		
魔鬼高達	（米利奧當）	LV55
比歌II	（姚樂絲）	LV54
比歌II	（人工知能改）	LV51×6
多拉斯	（人工知能改）	LV51×4
敵軍初期機體（2）		
沙坦娜	（哈曼．嘉）	LV55
京麥古	（強化兵）	LV51×3
我軍增援機體（B）（第2回合敵軍順序）		
格狄斯	（黛蒂）	LV50
古蘭維路	（黃炎龍）	LV50
敵軍增援機體（3）（第3回合敵軍順序）		
哈曼號	（強化兵）	LV51×4
京麥煞	（強化兵）	LV53
我軍增援機體（C）（第4回合敵軍順序）		
多魯桀斯II	（多利茲）	LV55
多拉斯	（莉狄）	LV54
韋艾特	（兵士）	LV51
瑪古尼斯	（兵士）	LV51
比歌	（兵士）	LV50×4

選擇保士達　第79話　不請自來的訪客

招かれざる訪問者

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：母艦被擊毀/ 敵人進入月面都市

想不到米基普斯竟然會登上勒佳林號，不過，當他和眾人見面之後，眾人知道的事便更加驚人，因為原來米基普斯和西撒斯是來自同一個國家的，在他們國家之中，最高的權力機構便是樞密院，本來，這個國家是要和地球交流科技的，不過，西撒蘭竟然違背了祖國的原意，私自計劃侵略地球，而他來的目的便是要向西撒蘭發出最後通諜，要他停止目前的一切活動。然而，當隆巴納隊剛完成補給之時，羅富等人又再次出現向他們攻擊……

羅富最終也拒絕了米基普斯的勸告，戰鬥亦隨之而開。敵人的部隊是圍繞着3部BOSS機體而排列的，所以隆巴納隊要攻擊的話便要一次攻擊多部的機體，而且亦要應付敵人方BOSS的攻擊，由於西普等BOSS機是有MAP兵器的，所以不要太接近他們，而唯一的方法便是盡快將BOSS們消滅，這樣才是治本之法。而由於任務是要阻止敵人的部隊到達月面基地，所以除了必要攻擊的機體之外，其他的機體應在月面基地之外排起防禦的陣式，以防止敵人侵入。

正當眾人以為戰事在所有的外星人被消滅之後便結束的時候，新的敵人竟突然出現，他們便是巴庫戈朗軍，幸而他們的作戰能力非常低，所以就算我軍的彈藥已用得七七八八，只要有擁有MAP兵器的機體之助，要對付這些敵人根本全不是問題。

白河愁一直自稱是地球愛好者，而且他力否識他是為了要奪得地球而借助隆巴納隊的力量。布拉度覺得既然對方真的是希望能為地球和平出一分力的話，也便准許了讓白河愁和莎菲娜加入隊中。據白河愁所說，西撒蘭其實就是一次令外星人大部份高官死亡的爆炸的幕後策劃人。他的目的是要獨佔地球人的軍事發展能力和外星人高超科學技術的優點，進而達到他侵佔地球的目的。至於在NERV本部地下的第一使徒ADAM，很可能便是外星人、地球人和使徒的共同祖先。



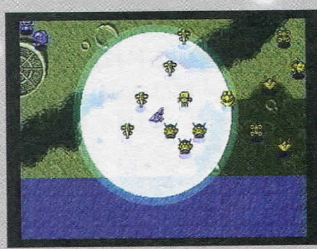
■原來米基普斯此來的目標是西撒斯。



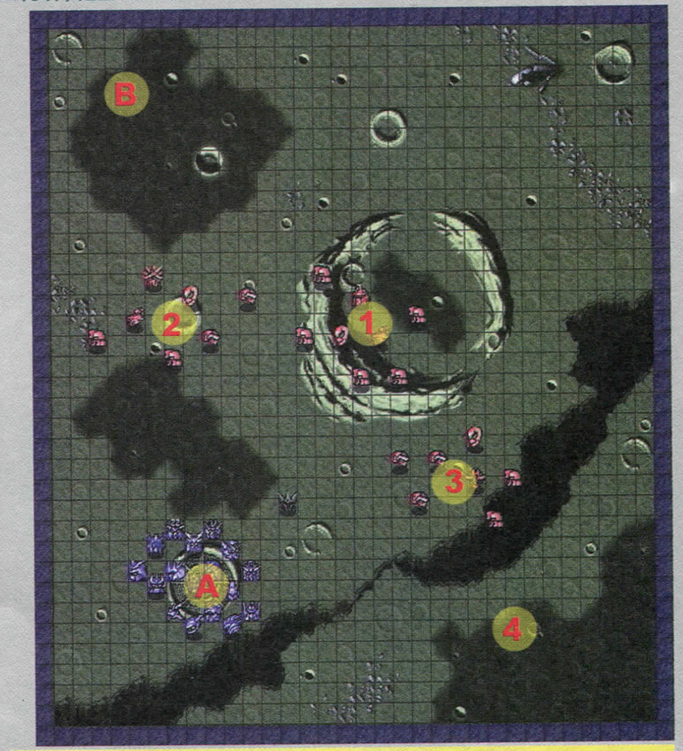
■灰羚羊mkII的攻擊力非常厲害。



■先攻擊這些BOSS是上上之策。



■巴庫戈朗軍簡直不堪一擊！



機體資料

我軍初期機體（A）		
自選1艘戰艦		
自選最多16部機體		
灰羚羊 mkII	（米基普斯）	LV57
敵軍初期機體（1）		
謝多林	（羅富）	LV57
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55
卡里捷頓	（親衛隊兵）	LV54 × 4
敵軍初期機體（2）		
維度梵	（莎迪）	LV57
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55
卡里捷頓	（親衛隊兵）	LV54 × 2
尼多尼露	（親衛隊兵）	LV54 × 2
敵軍初期機體（3）		
奧古拜路	（西普）	LV57
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55
尼多尼露	（親衛隊兵）	LV54 × 3
卡里捷頓	（親衛隊兵）	LV54 × 2
我軍增援機體（B）（第3回合我軍順序）		
古蘭修	（白河愁）	LV55
維梭露改	（莎菲娜）	LV54
敵方（黃色）增援機體（4）（敵軍全滅後）		
多諾華・贊	（赫麗拉）	LV50
沙沙・路布	（達米頓）	LV48
洛克・馬古	（托巴）	LV48
加特摩亞・贊	（漢尼巴努）	LV48
洛克・馬古	（姬柔）	LV48
基度・麥克	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 4
加魯巴・撒古	（巴庫戈朗兵）	LV46
捷古・麥克	（巴庫戈朗兵）	LV48
嘉加・路布	（巴庫戈朗兵）	LV46



選擇保士達　第 80 話　在命運之炎中

運命の炎の中で

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

現在，眾人也知道了西撒斯的真正目的，不過，米基普斯認為不要讓西撒斯採取行動在先，所以他決定先下手為強，向他的據點作出攻擊，而西撒斯的基地正好在月球之上，於是布拉度等人便一同出擊，前往進攻西撒斯的基地。另一方面，莉莉娜對於米利奧當以戰爭的手段來達到目的表現得非常不滿，而姚樂絲則向她展示了兩部由多利茲所遺下的韋艾特和瑪古尼斯，之中記錄了希羅和多諾華的戰鬥記錄。至於梭羅號和其船員，雖然是自來自未來世界的，不過，現在他已經是隆納隊的一伙了，所以這場戰鬥當然少不了他們的份兒。

西撒蘭這等壞人每每在戰鬥之前說一些風光的說話，在這戰之前，他說縱觀以前人類的歷史，人類是也是不斷的在自相殘殺，這表現出人類是極其低等的生物，然而，米基普斯則認人類只是不夠成熟而已，所以，他決定要阻止西撒蘭的行為，依樞密院所頒的指令，要西撒蘭停一切侵略的行為。

在這場戰事之中，隆巴納隊要對付的敵人是史無前例的強，所以出擊的機體亦是要最強的，而且由於敵人一般機體的HP已經是非常高，所以要對付他們絕非易事，敵人的一般部隊已相當厲害，那麼BOSS們又如何呢？當然是極之可怕！在這戰之中，玩者不能有一個「勇」的念頭，因為敵人是如此的強，唯一的方法是逐一擊破，只有這種方法是比較易打的，為了要達成這種戰法，玩者一定要使我軍變成「被動」，讓敵人上來攻擊，實行來一個「守株待兔」，然而，在對付一般的敵人時盡可能不要用精神力，因為BOSS們太強橫了，精神力要留給他們呢！


■布拉度決定和西撒斯一戰。


■敵人的攻擊絕對不易應付的！


■這是敵陣之中比較強橫的機體之一。

■西撒斯覺得地球人只是下等生物。



機體資料

我軍初期機體（A）		
自選 1 艘戰艦		
自選最多 16 部機體		
灰羚羊 mkII	（米基普斯）	LV57
古蘭修	（白河愁）	LV50
敵軍初期機體（1）		
巴蘭．修利路	（西撒蘭）	LV58
謝多林	（羅富）	LV57
維度梵	（莎迪）	LV57
奧古拜路	（西普）	LV57
拉古基奧斯	（親衛隊兵）	LV56 × 3
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54
敵軍初期機體（2）		
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55 × 2
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54
敵軍初期機體（3）		
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV54 × 4
敵軍初期機體（4）		
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54 × 4
敵軍初期機體（5）		
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54 × 3
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV54 × 2
敵軍初期機體（6）		
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55 × 3
敵方（黃色）增援機體（7）（第 4 回合我軍順序）		
雙龍高達	（五飛）	LV50

人物資料表

名字		登場作品		駕駛系列	性格
REAL 系主角		原創人物		主角(REAL)	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
165	39	A	A	A	A
精神指令					
努力(01)	回避(03)	加速(06)	熱血(11)	幸運(13)	魂(40)
特殊能力					
NTLV7	盾防禦 LV4	切拂 LV6			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
SUPER 系主角		原創人物		主角(SUPER)	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	A	A
精神指令					
熱血(01)	必中(04)	幸運(07)	回避(13)	氣合(19)	魂(40)
特殊能力					
底力	切拂 LV8				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
REAL 同伴		原創人物		主角(REAL)	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	A	A
精神指令					
熱血(07)	回避(16)	信賴(20)	激勵(27)	再動(38)	魂(40)
特殊能力					
NT LV7	盾防禦 LV4	切拂 LV6			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
SUPER 同伴		原創人物		主角(SUPER)	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
165	39	A	A	A	A
精神指令					
熱血(07)	必中(11)	回避(16)	氣合(21)	信賴(25)	魂(40)
特殊能力					
底力	切拂 LV8				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
謝里亞・布魯(シャリア)		機動戰士高達		機動戰士	普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
167	35	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	必中(09)	回避(04)	加速(12)	覺醒(24)	集中(05)
特殊能力					
NT (05)	切拂(02)				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
佳亞(ガイア)		機動戰士高達		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
161	47	B	A	B	A
精神指令	精神 2	精神 3	精神 4		精神 5
根性(01)	加速(06)	回避(07)	必中(08)	熱血(11)	鐵壁(17)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV4				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
馬洙 (マッシュ)		機動戰士高達		機動戰士	弱氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	49	B	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	加速(04)	必中(08)	回避(09)	挑撥(16)	熱血(17)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV4				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
奧迪加(オルテガ)		機動戰士高達		機動戰士	普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	49	B	A	B	A
精神指令					
根性(01)	加速(04)	必中(08)	挑撥(19)	熱血(28)	鐵壁(31)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV4				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
麥・高比(マニクベ)		機動戰士高達		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
158	53	B	A	C	A
精神指令					
根性(01)	挑撥(06)	加速(09)	集中(17)	回避(22)	攪亂(31)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV6				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
史力加・羅奧(スレッガー)		機動戰士高達		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(08)	回避(09)	氣合(12)	加速(20)	愛(27)
特殊能力					
盾防禦 LV4	切拂 LV5				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
亞寶・尼爾(アムロ)		機動戰士高達		機動戰士	普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
171	30	A	A	B	A
精神指令					
回避(01)	熱血(04)	手加減(06)	集中(09)	加速(16)	魂(28)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV7	切拂 LV8			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
布拉度・羅亞(ブライト)		機動戰士高達		機動戰士	普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	C	A
精神指令					
根性(01)	加速(14)	幸運(18)	信賴(22)	必中(25)	愛(36)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品		駕駛系列	性格
姬絲・赫勒(クェス)		馬沙的反擊		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	C	A
精神指令					
回避(03)	熱血(09)	加速(16)	鐵壁(22)	覺醒(25)	援護(30)
特殊能力					
NT LV7	盾防禦 LV2	切拂 LV5			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
嘉菈(ケーラ)		馬沙的反擊		機動戰士	普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
162	47	A	B	A	A
精神指令					
熱血(08)	回避(10)	信賴(11)	氣合(15)	加速(20)	努力(21)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV6				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
加美尤・維達(カミーユ)		機動戰士Z高達		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	根性(04)	回避(05)	集中(06)	覺醒(22)	魂(29)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV6	切拂 LV8			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
古華多羅	クワトロ	機動戰士Z高達		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	A	A
精神指令					
加速(01)	熱血(03)	回避(05)	集中(07)	覺醒(22)	魂(30)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV7	切拂 LV8			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
馬茜(セイラ)		機動戰士高達		機動戰士	普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
166	40	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	氣合(05)	幸運(08)	友情(12)	熱血(19)	愛(25)
特殊能力					
NT LV7	盾防禦 LV4	切拂 LV5			

名字		登場作品		駕駛系列	性格
愛瑪・辛(エマ)		機動戰士Z高達		機動戰士	強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
162	52	B	A	B	A
精神指令					
努力 /01	集中 /09	回避 /15	熱血 /17	愛 /38	激勵 /42
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV4				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
花園・麗(ファ)		機動戰士Z高達		機動戰士	弱氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	B	A
精神指令					
集中(07)	信賴(09)	回避(11)	幸運(16)	激勵(33)	愛(37)
特殊能力					
NT LV4	盾防禦 LV4				

名字		登場作品		駕駛系列	性格
亞力(カツ)		機動戰士Z高達		機動戰士	弱氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	B	A
精神指令					
回瓣(04)	努力(09)	偵察(20)	熱血(18)	愛(32)	補給(48)
特殊能力					
NT LV5	盾防禦 LV4	切拂 LV5			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
科·姆拉莎美(フォウ)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
169	32	A	A	B	A
精神指令					
援護(01)	回避(02)	集中(04)	魂(19)	愛(21)	奇跡(71)
特殊能力					
NT LV8	盾防禦 LV7	切拂 LV5			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
格靈哥(カクリコン)		機動戰士Z高達	機動戰士		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	隱身(09)	熱血(10)	回避(14)	挑撥(19)	攪亂(27)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV5				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
露莎美(ロザミア)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
168	33	A	A	B	A
精神指令					
集中(01)	回避(04)	鐵壁(26)	攪亂(31)	魂(39)	激勵(48)
特殊能力					
強化人 LV8	盾防禦 LV7	切拂 LV5			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
基治(ゲーツ)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
167	35	A	A	B	A
精神指令					
回避(01)	加速(04)	集中(15)	熱血(19)	鐵壁(22)	覺醒(32)
特殊能力					
強化人 LV8	盾防禦 LV5	切拂 LV5			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
尊尼(ジェリド)		機動戰士Z高達	機動戰士		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
165	39	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	熱血(04)	加速(06)	回避(11)	努力(15)	挑撥(23)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV7				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
索曼勤(ジャマイカン)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	65	A	B	B	A
精神指令					
根性(01)	偵察(01)	必中(10)	回避(17)	加速(19)	隱身(24)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
哈曼·嘉	ハマーン	機動戰士Z高達	機動戰士		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	A	A
精神指令					
回避(04)	集中(07)	熱血(07)	鐵壁(19)	覺醒(20)	魂(32)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV7	切拂 LV8			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
巴·奧特	ウッダー	機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
154	61	A	B	B	A
精神指令					
根性(01)	偵察(04)	集中(09)	必中(12)	鐵壁(16)	氣合(25)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV3				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
瑪雅	マウア	機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
164	41	A	A	B	A
精神指令					
集中(01)	手加減(03)	激勵(11)	回避(19)	愛(24)	復活(24)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
菈娜	ライラ	機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
161	47	A	A	A	A
精神指令					
熱血(01)	回避(08)	挑撥(09)	加速(11)	手加減(16)	激勵(24)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
逸札(ヤザン)		機動戰士Z高達	機動戰士系		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
164	41	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	氣合(05)	熱血(09)	回避(10)	必中(11)	加速(21)
特殊能力					
盾防禦 LV3	切拂 LV9				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
鄧基路(ダンゲル)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	51	A	A	B	A
精神指令					
加速(01)	根性(01)	集中(09)	挑撥(16)	回避(21)	脫力(32)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
拉姆沙斯(ラムサス)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	51	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	加速(02)	氣合(06)	集中(16)	挑撥(25)	手加減(33)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
斯諾哥(シロッコ)		機動戰士Z高達	機動戰士		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	A	A
精神指令					
回避(01)	加速(01)	熱血(02)	愛(09)	集中(11)	鐵壁(21)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV5	切拂 LV9			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
法姆古(ハスク)		機動戰士Z高達	機動戰士		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
154	61	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(02)	加速(04)	必中(15)	鐵壁(25)	攪亂(32)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
加帝爾(ガディ)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	B	B	A
精神指令					
根性(01)	加速(03)	熱血(14)	必中(21)	補給(32)	攪亂(35)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
布蘭(ブラン)		機動戰士Z高達	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	A	B
精神指令					
T.根性(01)	加速(02)	熱血(06)	必中(07)	鐵壁(08)	回避(13)
特殊能力					
切拂 LV5					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
捷度·亞斯達(ジュドー)		機動戰士高達ZZ	機動戰士		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(04)	回避(06)	幸運(09)	覺醒(23)	魂(30)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV8	切拂 LV9			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
呂嘉(ルー)		機動戰士高達ZZ	機動戰士		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
166	43	A	A	B	A
精神指令					
偵察(01)	努力(01)	回避(03)	加速(06)	熱血(11)	幸運(13)
特殊能力					
NT LV7	盾防禦 LV4	切拂 LV4			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
寶兒(プル)		機動戰士高達ZZ	機動戰士		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
168	33	A	A	A	A
精神指令					
援護(01)	集中(03)	回避(09)	熱血(10)	幸運(19)	魂(38)
特殊能力					
NT LV9	盾防禦 LV1	切拂 LV3			

人物資料表

名字	登場作品	駕駛系列	性格	反應	二回行動LV	空	陸	海	宇	精神指令	特殊能力
寶露斯(プルツー)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	超強氣	169	32	A	A	A	A	援護(01) 集中(03) 回避(09) 熱血(10) 幸運(19) 魂(38)	NT LV9 盾防禦LV1 切拂LV3
比查(ビーチャ)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	強氣	162	52	A	A	B	A	回避(09) 熱血(10) 挑撥(17) 友情(27) 愛(33) 魂(38)	NT LV6 盾防禦LV6 切拂LV3
伊萊(イーノ)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	弱氣	160	56	A	A	B	A	信賴(09) 集中(14) 友情(16) 激勵(24) 隱身(30) 補給(42)	NT LV4 盾防禦LV6 切拂LV1
莫頓(モンド)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	弱氣	160	56	A	A	B	A	偵察(01) 加速(04) 回避(07) 熱血(10) 攪亂(25) 愛(32)	NT LV5 盾防禦LV2 切拂LV6
雅露(エル)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	普通	162	52	A	A	B	A	偵察(01) 回避(09) 信賴(12) 熱血(18) 愛(29) 激勵(30)	NT LV7 盾防禦LV5 切拂LV3
馬士文(マッシュマー)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	強氣	160	49	A	A	B	A	熱血(02) 愛(03) 回避(10) 手加減(19) 魂(41)	強化人 LV8 盾防禦LV7 切拂LV6
伊莉亞(イリア)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	強氣	164	41	A	A	B	A	必中(01) 熱血(02) 加速(07) 挑撥(08) 回避(12) 覺醒(29)	NT LV6 盾防禦LV3 切拂LV7
哥頓(ゴットン)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	弱氣	158	53	A	A	B	A	偵察(01) 根性(01) 脱力(10) 熱血(14) 回避(21) 隱身(27)	盾防禦LV6 切拂LV3
拉剛(ラカン)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	超強氣	159	51	A	A	A	A	T.根性(01) 熱血(02) 回避(10) 氣合(18) 集中(26) 鐵壁(31)	盾防禦LV4 切拂LV7
亞利亞斯(アリアス)	機動戰士高達ZZ	機動戰士	超強氣	157	55	A	A	A	A	偵察(01) 根性(01) 熱血(04) 加速(09) 回避(13) 補給(17)	盾防禦LV5 切拂LV5
西布頓(シーブック)	機動戰士高達F91	機動戰士	普通	170	31	A	A	B	A	回避(02) 熱血(04) 手加減(17) 信賴(21) 魂(23) 覺醒(25)	NT LV9 盾防禦LV8 切拂LV6
西西里(セシリー)	機動戰士高達F91	機動戰士	普通	169	32	A	A	B	A	回避(02) 手加減(07) 信賴(20) 魂(33) 激勵(42) 夢(50)	NT LV8 盾防禦LV8 切拂LV6
比路傑(ビルギット)	機動戰士高達F91	機動戰士	普通	158	53	A	A	B	A	根性(01) 偵察(07) 回避(13) 加速(20) 熱血(21) 挑撥(22)	盾防禦LV7 切拂LV4
古莉斯(クリス)	機動戰士高達0080	機動戰士	弱氣	159	61	A	A	B	A	努力(03) 集中(09) 回避(12) 愛(38) 復活(42) 夢(54)	盾防禦LV7 切拂LV4
巴烈(バーディ)	機動戰士高達0080	機動戰士	弱氣	158	62	A	A	B	A	自爆(01) T.根性(05) 努力(06) 加速(07) 熱血(11) 回避(13)	盾防禦LV8 切拂LV3
哥奧・胡勒奇(コウ)	機動戰士高達0083	機動戰士	普通	158	62	A	A	B	A	加速(01) 熱血(10) 努力(12) 回避(14) 覺醒(22) 魂(42)	盾防禦LV8 切拂LV7
賈圖(ガトー)	機動戰士高達0083	機動戰士	超強氣	157	55	A	A	A	A	熱血(01) 挑撥(02) 回避(04) 集中(09) 覺醒(24) 魂(45)	盾防禦LV9 切拂LV8
基斯(キース)	機動戰士高達0083	機動戰士	弱氣	154	68	A	A	B	B	必中/07 隱身/14 回避/15 友情/18 信賴/23 攪亂/29	盾防禦LV6 切拂LV2
基烈(ケリィ)	機動戰士高達0083	機動戰士	普通	155	67	A	A	B	A	T.根性(01) 努力(10) 回避(12) 熱血(15) 鐵壁(17) 攪亂(21)	盾防禦LV6 切拂LV5
絲瑪(シーマ)	機動戰士高達0083	機動戰士	超強氣	157	55	A	A	B	A	根性(01) 挑撥(02) 加速(03) 回避(09) 熱血(14) 攪亂(25)	盾防禦LV8 切拂LV6

人物資料表

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
兜甲兒(甲児)	甲児	鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	鐵壁(02)	熱血(06)	必中(13)	加速(27)	覺醒(52)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
弓靜文(さやか)		鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	弱氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
157	54	B	A	B	B
精神指令					
幸運(01)	信賴(06)	回避(12)	必中(15)	熱血(23)	激勵(34)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
波士(ボス)		鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
150	81	C	A	C	C
精神指令					
T.根性(01)	自爆(01)	脱力(05)	友情(14)	熱血(17)	挑撥(20)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
修羅男爵(あしゅら)		鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
154	61	A	A	A	B
精神指令					
T.根性(01)	隱身(05)	加速(13)	熱血(18)	必中(22)	鐵壁(25)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
飛頭伯爵(ブロッケン)		鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
154	61	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	挑撥(09)	鐵壁(12)	必中(17)	熱血(20)攪亂(25)	
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
地獄博士(Dr.ヘル)		鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	A	B
精神指令					
T.根性(01)	自爆(01)	回避(04)	必中(07)	熱血(12)鐵壁(160	
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
劍鐵也(鉄也)		新鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	A	B
精神指令					
T.根性(01)	鐵壁(02)	努力(03)	熱血(05)	必中(12)	加速(26)
特殊能力					
底力	切拂 LV3				

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
炎純(ジュン)		新鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	B
精神指令					
努力(01)	根性(02)	熱血(09)	回避(09)	必中(14)	激勵(37)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
暗黑大將軍	暗黒大将軍	新鐵甲萬能俠(劇場版)	鐵甲萬能俠	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	自爆(02)	氣合(06)	熱血(07)	必中(12)	回避(22)
特殊能力					
切拂 LV3					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
流龍馬	リョウ	三一萬能俠	固定駕駛員	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	B	D	A
精神指令					
根性(01)	熱血(02)	努力(04)	必中(10)	友情(31)	愛(39)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
神隼人(ハヤト)		三一萬能俠	固定駕駛員	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
157	64	D	A	D	A
精神指令					
回避(01)	加速(03)	幸運(09)	隱身(11)	覺醒(28)	愛(45)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
車弁慶(ベンケイ)		三一萬能俠	固定駕駛員	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
154	68	D	A	A	B
精神指令					
T.根性(01)	氣合(02)	努力(06)	鐵壁(18)	友情(22)	攪亂(29)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
積克(ジャック)		新三一萬能俠	固定駕駛員	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	A	B
精神指令					
根性(01)	加速(04)	必中(08)	友情(17)	回避(19)	熱血(22)
特殊能力					
盾防禦 LV4	切拂 LV4				

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
瑪莉(メリー)		新三一萬能俠	固定駕駛員	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
/	/	/	/	/	/
精神指令					
偵察(01)	集中(01)	信賴(21)	激勵(29)	愛(36)	補給(48)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
葵豹馬(豹馬)		超力電磁俠	固定駕駛員	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
154	69	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	挑撥(09)	熱血(12)	必中(14)	友情(27)	覺醒(30)
特殊能力					
切拂 LV3	底力				

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
浪花十三(十三)		超力電磁俠	固定駕駛員	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
154	73	A	A	B	B
精神指令					
根性(01)	回避(07)	集中(15)	加速(16)	挑撥(19)	手加減(24)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
西川大作(大作)		超力電磁俠	固定駕駛員	普通	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
152	77	A	A	C	B
精神指令					
T.根性(01)	努力(06)	氣合(09)	鐵壁(15)	熱血(17)	必中(19)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
南原千鶴(ちずる)		超力電磁俠	固定駕駛員	弱氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	A	B
精神指令					
回避(09)	信賴(18)	幸運(19)	手加減(23)	愛(37)	補給(49)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
北小介(小介)		超力電磁俠	固定駕駛員	弱氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	A	B
精神指令					
偵察 /01	集中 /04	努力 /08	根性 /12	信賴 /21	攪亂 /31
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列	性格	
破嵐萬丈(万丈)		無敵鋼人泰坦3	固定駕駛員	強氣	
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	A	A
精神指令					
鐵壘 /01	熱血 /01	必中 /01	回避 /01	氣合 /01	加速 /01
特殊能力					
底力	盾防禦 LV9	切拂 LV8			

人物資料表

名字	登場作品	駕駛系列	性格
時田(ギャリソン)	無敵鋼人泰坦3	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	75	A	A	B	A

精神指令：必中(01) 回避(01) 熱血(09) 氣合(16) 補給(21) 攪亂(31)

特殊能力：盾防禦 LV5 切拂 LV4

名字	登場作品	駕駛系列	性格
北條真吾(真悟)	戰國魔神	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	75	A	A	B	B

精神指令：根性(01) 熱血(09) 必中(07) 努力(15) 友情(19) 集中(20)

特殊能力：切拂 LV3

名字	登場作品	駕駛系列	性格
島田莉美(レミー)	戰國魔神	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
/	/	A	A	A	B

精神指令：加速(04) 氣合(10) 挑撥(12) 信賴(19) 隱身(26) 攪亂(31)

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
基利(キリー)	戰國魔神	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
/	/	A	A	B	B

精神指令：鐵壁(01) 幸運(14) 集中(15) 回避(16) 愛(19) 脫力(21)

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
本都(ブンドル)	戰國魔神	固定駕駛員	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	B	B

精神指令：偵察 /01 根性 /01 必中 /01 愛 /01 回避 /01 攪亂 /01

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
加多魯(カットナル)	戰國魔神	固定駕駛員	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	B	B

精神指令：加速 /01 根性 /01 熱血 /01 必中 /01 回避 /01 氣合 /01

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
格蘭古路(ケルナグール)	戰國魔神	固定駕駛員	超強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	65	A	A	B	B

精神指令：挑撥 /01 T.根性 /01 熱血 /01 必中 /01 氣合 /01 鐵壁 /01

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
座間翔(ショウ)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
161	54	A	A	B	B

精神指令：加速 /01 回避 /05 熱血 /07 集中 /09 氣合 /30 魂 /39

特殊能力：聖戰士 LV9 切拂 LV8

名字	登場作品	駕駛系列	性格
瑪菲(マーベル)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	56	A	B	A	B

精神指令：回避 /02 努力 /08 熱血 /12 愛 /24 激勵 /31 氣合 /36

特殊能力：聖戰士 LV8 切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
仙妮(シーラ)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	52	A	A	B	B

精神指令：幸運 /06 信賴 /14 愛 /20 激勵 /23 補給 /39 復活 /42

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
愛莉(エレ)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
161	54	A	A	B	B

精神指令：信賴(12) 必中(26) 愛(28) 激勵(31) 援護(32) 再動(40)

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
托特(トッド)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	B	B

精神指令：回避(01) 努力(02) 熱血(04) 根性(09) 氣合(34) 魂(35)

特殊能力：聖戰士 LV7 切拂 LV8

名字	登場作品	駕駛系列	性格
黑騎士(黒騎士)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	51	A	A	B	B

精神指令：根性(01) 熱血(02) 努力(05) 回避(09) 氣合(32) 魂(36)

特殊能力：聖戰士 LV7 切拂 LV8

名字	登場作品	駕駛系列	性格
德雷格(ドレイク)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	B	B

精神指令：根性(01) 加速(04) 必中(05) 回避(13) 攪亂(19) 鐵壁(22)

特殊能力 1：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
貝撒特(ビショット)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	弱氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
154	61	A	A	B	B

精神指令：加速(01) 偵察(02) 隱身(05) 必中(11) 回避(13) 攪亂(19)

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
朱露(ジェリル)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	超強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	B

精神指令：熱血(01) 挑撥(03) 回避(04) 鐵壁(12) 氣合(35) 魂(42)

特殊能力：聖戰士 LV7 切拂 LV6

名字	登場作品	駕駛系列	性格
阿里(アレン)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	B

精神指令：挑撥(01) 熱血(02) 必中(05) 回避(06) 氣合(37) 魂(43)

特殊能力：聖戰士 LV6 切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
飛(フェイ)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	B

精神指令：挑撥(01) 回避(02) 熱血(08) 必中(16) 氣合(38) 魂(44)

特殊能力：聖戰士 LV7 切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
美緻(ミュージイ)	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	51	A	A	B	B

精神指令：回避 /01 必中 /06 熱血 /12 愛 /13 氣合 /37 魂 /43

特殊能力：聖戰士 LV7 切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
朮迪 ショット	聖戰士昆霸	奧拿戰士系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	B	B

精神指令：根性 /01 加速 /03 回避 /09 必中 /12 愛 /16 隱身 /25

特殊能力：NIL

人物資料表

名字		登場作品	駕駛系列		性格
珍(チャム)		聖戰士昆霸	奧拿戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
/	/	/	/	/	/
精神指令					
幸運(01)	信賴(04)	激勵(18)	隱身(32)	氣合(34)	奇跡(63)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
加拉美迪(ガラミティ)		聖戰士昆霸	奧拿戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	熱血(06)	必中(06)	回避(15)	加速(24)	挑撥(31)
特殊能力					
聖戰士 LV5	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
德爾(ダー)		聖戰士昆霸	奧拿戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	集中(09)	必中(09)	加速(12)	熱血(13)	回避(19)
特殊能力					
聖戰士 LV5	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
尼頓(ニュット)		聖戰士昆霸	奧拿戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	必中(07)	熱血(14)	回避(22)	攪亂(31)	鐵壁(34)
特殊能力					
聖戰士 LV5	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
達巴(ダバ)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	52	A	A	B	A
精神指令					
手加減(01)	回避(04)	熱血(14)	加速(19)	友情(27)	魂(36)
特殊能力					
盾防禦 LV9	切拂 LV8				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
夏莉絲(レッシィ)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
161	54	A	A	B	A
精神指令					
熱血(02)	努力(05)	回避(09)	愛(15)	信賴(24)	魂(46)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV7				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
基奧(キャオ)		重戰機亞路加	重戰機系		弱氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	62	A	A	B	A
精神指令					
偵察(01)	集中(01)	隱身(06)	熱血(12)	友情(20)	補給(48)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV4				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
愛姆(アム)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	B	A
精神指令					
幸運(01)	信賴(04)	愛(08)	熱血(19)	回避(22)	激勵(39)
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV4				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
傑布尼(ギャブレー)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	45	A	A	B	A
精神指令					
加速 /01	回避 /02	集中 /09	熱血 /12	愛 /33	魂 /39
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
亞瑪迪拉(アマンデラ)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
165	39	A	A	B	A
精神指令					
T.根性 /01	回避 /03	挑撥 /05	熱血 /08	必中 /15	覺醒 /24
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
保士達(ポセイダル)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
164	41	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	挑撥(04)	熱血(07)	回避(12)	愛(19)	攪亂(23)
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
妮爾(ネイ)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	45	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	回避(04)	挑撥(06)	熱血(09)	愛(18)	鐵壁(23)
特殊能力					
盾防禦 LV9	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
基華札(ギワザ)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	45	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	氣合(05)	集中(08)	熱血(13)	挑撥(20)	覺醒(27)
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
科娜(フラット)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
163	43	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	集中(06)	熱血(13)	T.根性(25)	回避(27)	愛(33)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
諾古尼(リョクレイ)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	49	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	必中(03)	回避(04)	熱血(10)	挑撥(12)	攪亂(20)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV8				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
安東(アントン)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	回避(04)	熱血(07)	挑撥(18)	友情(22)	攪亂(32)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV5				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
希基拿(ヘッケラー)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	回避(04)	熱血(09)	友情(18)	氣合(22)	鐵壁(35)
特殊能力					
盾防禦 LV4	切拂 LV5				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
察爾(チャイ)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	回避(05)	必中(07)	挑撥(09)	熱血(10)	攪亂(31)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV5				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
華讚(ワザン)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	B	A
精神指令					
T.根性 /01	必中 /02	回避 /06	鐵壁 /07	挑撥 /12	熱血 /13
特殊能力					
盾防禦 LV7	切拂 LV5				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
麥度明(マクトミン)		重戰機亞路加	重戰機系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
161	47	A	A	B	A
精神指令					
T.根性 /01	回避 /04	加速 /07	熱血 /09	覺醒 /29	攪亂 /31
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV5				

MELTYLANCER 銀河少女警察 RE-INFORCE

完全重點攻略

TEXT BY 酒井明樹

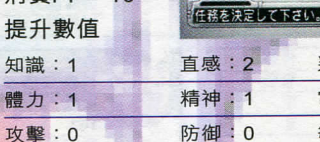
SLG MEM PlayStation

製造商：IMADIO 售價：港元
發售日：發售中 容量：3 CD-ROM



通常任務

宇宙港的船塢準備(宇宙港ドックの整備)



難易度：低
消費HP：14
個人評價：50
需要能力：體力
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：2	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

通緝非法居留的外星人(密入星者之取り締まり)



難易度：高
消費HP：15
個人評價：73
需要能力：搜查
消費PP：10
提升數值

知識：0	直感：2	判斷 1
體力：2	精神：1	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

廢物的解體工作(廢品之解體作業)

難易度：高
消費HP：20
個人評價：62
需要能力：攻擊
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：0	常識：0
攻擊：2	防御：1	敏捷：1

重力船錨的制御(重力アンカー之制御)



難易度：高
消費HP：20
個人評價：69
需要能力：直感
消費PP：12
提升數值

知識：1	直感：0	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：1	防御：0	敏捷：0

研究會議(研究の立ち會い)

難易度：中
消費HP：10
個人評價：51
需要能力：知識
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

保護研究機器(研究機材之護衛)

難易度：低
消費HP：13
個人評價：59
需要能力：體力
消費PP：12
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：2
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

通緝賣毒品的人(ドラッグ売人之取り締まり)

難易度：中
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：指揮
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：2	判斷：0
體力：2	精神：1	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

VIP 的護衛



難易度：中
消費HP：10
個人評價：67
需要能力：精神
消費PP：10
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：2
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

修復 OZONE LAYER(オゾン田層之修復)

難易度：高
消費HP：20
個人評價：69
需要能力：直感
消費PP：11
提升數值

知識：2	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

貴重物品的護衛



難易度：中
消費HP：20
個人評價：61
需要能力：防御
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

講演之委託



難易度：中
消費HP：10
個人評價：67
需要能力：常識
消費PP：10
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：2
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

清潔EMP署內的窗(EMP署之窗拭田)



難易度：低
消費HP：20
個人評價：40
需要能力：敏捷
消費PP：10
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

確定娛樂設施的安全(娛樂施設之安全確認)



難易度：中
消費HP：20
個人評價：47
需要能力：判斷
消費PP：10
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：1	防御：1	敏捷：0

格鬥的指導(格鬥術之講習)



難易度：低
消費HP：25
個人評價：56
需要能力：戰鬥
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：0	常識：0
攻擊：1	防御：2	敏捷：2

INSPECTOR編

5月2日-犯罪組織追蹤

難易度：高
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值

知識：1	直感：0	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：/

6月6日-警護發掘新人的商隊



難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/

7月4日-說服沒有家的人



難易度：高
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值

知識：0	直感：1	判斷：2
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：1	防御：0	敏捷：0

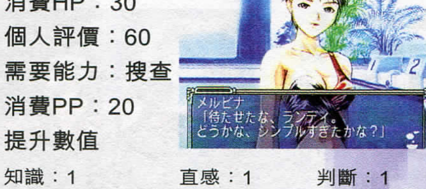
備考：選擇第2個答案；真實的狀態調查

7月11日-內密的巡邏



難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/

7月25日-美的巡邏



難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：選擇答案1，拍攝對像會穿着泳衣

8月15日-派對會場的警衛

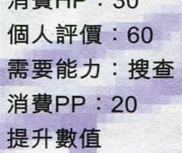


難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

9月5日-參加歌唱比賽





難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第一個答案；鼓勵PATTY

9月19-演唱會場的搜查



難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：/

10月3日-PATTY的搜索

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：有戰鬥，
並且選擇第一個答案

10月10日-PATTY的搜索2



難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/

10月31日-犯罪組織據點搜索

難易度：高
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

11月21日-犯罪組織的據點襲擊

難易度：高
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8



提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：有戰鬥出現

12月12日-宇宙港的月台調查

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20



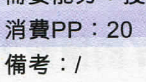
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

1月2日-新年會的出席

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/



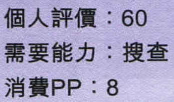


1月9日-JUN的成人式

需要能力：搜查、攻擊、敏捷到達70，攻擊力、直感到達65及其他需要45以上，選擇答案1便出現CG。

1月30日-密輸道路之搜查

難易度：中
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8





提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：1	敏捷：1

備考：有戰鬥

2月26日-使用司法條例的對話

選擇第1答案會有GELDA和MELVINA戰鬥的CG畫出現，而且在3月20日有三場戰鬥，如選擇第2個，支持MELVINA的意見便沒有CG畫，但在3月20日的戰鬥便少了與GELDA戰鬥的一場





3月20日-米路基馬的強行搜查

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/











COMMANDA編

4月18日-恐佈份子鎮壓

難易度：高
消費HP：20
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：10



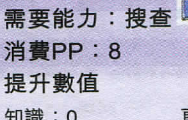
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：1	防御：1	敏捷：1

備考：/

5月9日-歌唱比賽會場的警備

難易度：中
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8





提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：1	敏捷：1

備考：有戰鬥發生

5月16日-爽的巡邏

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/



5月30日-警護發掘新人的商隊

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/



6月13日-重力船塢的制御

難易度：/
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8



提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：1	防御：1	敏捷：1

備考：有戰鬥發生

6月27日-繁華街恐佈份子的警戒

難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥發生



7月18日-爽的巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20



提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

8月1日-歌唱比賽出場

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值



知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第一個答案

8月8日-演唱會場之夜間警備

難易度：中
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值



知識：0	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：1	敏捷：1

備考：有戰鬥發生

8月15日-演唱會之搜查

難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥發生

8月29日-PATTY的搜索

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：/

9月26日-銀行強盜逮捕

難易度：高
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：2
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：有戰鬥發生

10月10日-書類之整理



難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/



10月31日-港灣區恐怖份子的警戒

難易度：中
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：1	防御：1	敏捷：1

備考：/

11月14日-穩健的巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

11月28日-犯罪組織的據點襲擊



難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥出現

12月12日-重力船塢的制御2



難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥發生

12月19日-爽的巡邏

難易度：/
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值



知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

1月2日-維新組的補佐巡邏



難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/

1月9日-JUN的成人式



需要能力：搜查、攻擊、敏捷到達70，攻擊力、直感到達65及其他需要45以上，選擇答案1便出現CG。

1月23日-犯罪組識的殘黨追跡



難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥發生

2月13日-書類之整理

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：1

備考：/

2月27日-犯罪份子的據點搜索



難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：有戰鬥發生

3月20日-阻止巨大太空船墜落

難易度：/　　消費HP：30
個人評價：？　　需要能力：搜查
消費PP：20　　備考：有戰鬥發生








特別事件

任務名稱	發生期間	需要能力	必要條件	必要表情(顏色)
特別訓練	2088年6月27日至2089年12月11日	無	所有能力到達50以上	天空藍以上
與前輩到海灘	2088年7月4日至8月29日	無	發生期間內與前輩進行任務後及其後出現約會	紫色以上
仲良的巡邏	2088年7月5日至2089年12月19日	搜查	所有能力到達45以上	天空藍以上
EMP祭的警備	2088年8月9日	搜查	知識、判斷及直感到達27以上	紫色以上
新年的賀年卡	2089年1月2日	無	所有能力到達30以上	天空藍以上
情人節	2089年2月20日	無	所有能力到達30以上	天空藍以上
WHITE DAY	2089年3月20日	無	所有能力到達30以上	天空藍以上
MASS COMMUNICATION	2089年4月11至12月19日	搜查	所有能力到達55以上	天空藍以上
與前輩及PATTY一起到海灘	2089年7月3日至31日	無	發生期間內與前輩進行任務後及其後出現約會	天空藍以上
生晨	2088年10月17日	無	所有能力到達30以上	天空藍以上
聖誕節	2089年12月25日	無	所有能力到達60以上	粉紅色以上






製造特別武器

進入第2年的10月25日後，前輩的好感度到達70或以上，而所有能力亦到達80或以上並且得到名譽搜查官的資格，便可與前輩們製造特別的武器。特別武器的性能除了比普通武器強之外，有些武器還會追加特殊較果，列如INSPECTOR編的武器，在進行任務前選擇適當的伙伴，進行戰鬥時便可使用合體技。

特別武器表

SEACHER編

名稱	作成武器	攻擊力	防御力	敏捷
SYLVY	零式シュルーブラスター	10	10	10
ANGELA	零式リンクッスブラスタ	20	0	10
SAKUYA	零式フェザントブラスタ	10	20	0
JUN	零式ヴァイペーブラスタ	20	10	0
NANA	零式ファルケブラスタ	30	0	0
MALVINA	零式ラプターブラスタ	10	0	20

INSPECTOR編

名稱	作成武器	攻擊力	防御力	敏捷	合體技對像
SYLVY	PM「ロー」	20	10	10	SYLVY+ANGELA
ANGELA	PM「グレイス」	30	0	10	ANGELA+JUN
SAKUYA	PM「プレアー」	10	30	0	SAKUYA+MALVINA
JUN	PM「フェイト」	30	10	0	JUN+SYLVY
NANA	PM「ヴァンダー」	40	0	0	NANA+SAKUYA
MALVINA	PM「ジャスティス」	2	0	20	MALVINA+NANA

COMMANDER編

名稱	作成武器	攻擊力	防御力	敏捷
SYLVY	飛劍アダムホーソ	40	10	10
ANGELA	靈劍アダムホーソ	50	0	10
SAKUYA	神劍アダムホーソ	10	50	0
JUN	狼劍アダムホーソ	50	10	0
NANA	魔劍アダムホーソ	60	0	0
MALVINA	秘劍アダムホーソ	40	0	20

迷你遊戲

ANGELA

在2088年5月24日出現，勝利條件是在制定的時間內將ANGELA的5個分身捕捉。





與SAKUYA及NANA逮捕犯人

可以在2088年的8月2日至9月5日選擇這個任務。遊戲是NANA會利用魔法把犯人燒至彈起來，而主角的任務是要把那些彈至高空的犯人接着（最多3個），然後把他們交給SAKUYA，如果能逮捕半數以上的犯人為之勝利。



與PATTY的大逃走

在2089年的4月18日和7月31日之間出現，在制定時內移動到藍色的GPO pot為之完成遊戲，而右下角有紅、黃及綠的燈，當該顏色的燈亮起時，穿着着該顏色衣服的敵人便會向你作出攻擊，而持槍的敵人攻擊距離有3格之多，所以大家除了要注意面對着你的敵人之外還要注意敵人的所持武器。



擊倒威利沙（ヴァネッサーズ）

選擇不同路線都會在不同期間出現，SEACHER編在2090年1月23日至29日出現，INSPECTOR編在2090年9月26日至10月2日出現，而COMMANDER編則在9月5日至11日內出現。目的是把所有敵人擊倒，由於玩法簡單，所以不打算介紹操作。



Present by：山寺良牙

向戀愛道路再邁進一步

凝望騎士



人物總集介紹（第三回）



天狄・亞狄尼杜（テディー・アデレード）

「CV：長沢美樹」
生日：5月17日
年齡：20歲（初見面時）
血型：AB
住所：多魯蕃
職業：護士
備註：×
性格：十分認真
興趣：看運動比賽
喜歡的地方：運動公園
將來夢想：成為一位醫生
理想的男性：認真的人

喜歡的生日禮物——

有錢人或以上：幸福頸鏈（幸福のネックレス）
小有錢人：醫學參考書（医学参考書）
庶民的：乾花（ドライフラワー）

遇見方法——

期間：26年4月以後-29年3月，戰鬥或實行指令時因HP=0而倒下入院，之後在院內被她照顧時選「以後請多指教（よろしくお願いします）」。

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：◎

問題：可否幫我選？（○○さんちょっと見て頂けますか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選温柔的服裝（おとなしめな服を選ぶ）	A	A	A
選活動力高的服裝（活動的なものを選ぶ）	B	B	B
選性感的服裝（露出度の高いのを選ぶ）	E	E	E

問題：但是出來做事後，那時...(でも社会人になってからはあの頃の…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
例如沒時間？（時間が無くなったとか？）	C	C	C
例如沒錢？（お金が無くなったとか？）	D	D	D
例如沒興趣？（興味が無くなったとか？）	C	C	C

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：◎

問題：始終都是由喜歡的人接過...(でも、やっぱり好きな人から貰った…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也有可愛地方（可愛い所があるね）	C	C	A
就算是玻璃珠也可？（ガラス玉でも？）	C	C	C
不要說慌話（ウソをつくな）	F	F	F

問題：哪個適合我？（○○さん、私には、どの石が似合う…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
綠寶石（エメラルド）	C	C	A
藍寶石（アクアマリン）	C	C	C
鑽石（ダイヤモンド）	B	B	B

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：○

問題：好吃...(美味しい…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	C	C	C
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	C	C	A
正一是垃圾...快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：你有否不喜歡的食物？（○○さんは好き嫌いってありますか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有（特にない）	B	B	B
可說是有（一応ある）	D	D	D
不喜歡吃菜類（野菜が嫌い）	D	D	D

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：○

問題：你看來好像好飲得...(○○さんて良くお飲みになるんです…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我喜歡飲酒（お酒は大好き）	C	C	C
我不喜歡飲酒（お酒は嫌い）	B	B	B
我不喜歡會飲酒的女孩（酒を飲む女は嫌いだ）	E	E	E

問題：在酒吧玩21點時最得不同成績對好感度效果

結果	反應
優	A
良	B
可	C
不可	C

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：○

問題：「成功時」你跳得很好呢（お上手なんですね 私、ちょ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	A	A	A
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	C	C	C
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	D	D	D

問題：「失敗時」對不起，都是因為我...(ごめんなさい私のせいで…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
並不是你的錯（君のせいじゃない）	C	C	C
我也不擅長跳舞（自分も苦手だから）	B	B	B
真的很麻煩（本当に迷惑だよ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：○

問題：我祈求能成為醫生（私、医者になれるようにってお願い…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一定會實現的（きっとなれるよ）	C	C	C
我也與你一起祈求（自分も一緒に願おう）	A	A	A
就算死也不能實現的（死んでも無理だよ）	F	F	F

問題：為所有人祈求甚麼好呢？（みんな、どんな事をお願いしてるん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛（恋愛のこと）	B	B	B
學業（勉強のこと）	C	C	C
健康（健康のこと）	C	C	C

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：○

問題：有個男人的手被夾過（男の人が手を差し込んで『抜けない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
立刻模彷（ちっそくマネする）	B	B	B
試將腳插入去（足を突っ込んでみる）	D	D	D
將手放入她的口（彼女の口に手を入れる）	F	F	F

問題：傳說這個口會判別慌言...(伝説では、この口が虚言を裁くんで…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你害怕放手進去？（手を入れるのが怖いの？）	C	C	C
就算放手進去也沒事（手を入れるても大丈夫だよ）	D	D	D
放手入去有危險的（手を入れるたら危ないよ）		E	E
B			

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：○

問題：看到這些花覺得心曠神怡（お花を見ると心が和むんですよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
正如你所說的（本当にそうだね）	B	B	B
那又怎樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	C	C	C

問題：摘一些回去放在病人的房間（少し摘んで行って患者さんの部屋に…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
送她花束（花束にして贈る）	B	B	B
做首飾給她（首飾りを作る）	B	B	B
吹草笛（草笛を鳴らす）	C	C	C

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：○

問題：你有否意識到花語...(○○さんは花言葉とかって意識する…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有意識（意識しちゃう）	B	B	B
沒有意識（特に意識しない）	C	C	C
不要問沒趣的問題（つまらん質問するな）	E	E	E

問題：知否牡丹的花語？（ダリアの花言葉ってご存じですか？…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
與自己相應（自分に相応しい）	E	E	E
與你相應（君に相応しい）	F	F	F
只是自己一條心（自分は一途だよ）	C	C	A

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：○

問題：你要甚麼？（○○さんは何を頼むんですか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	C	C	C
馬爾（マニュ）	B	B	B
天然水（天然水）	A	A	A

問題：我喜歡紅茶多過咖啡...(私、コーヒーより紅茶の方が好きな…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也是（自分もそうだ）	C	C	A
我喜歡咖啡（自分はコーヒー）	C	C	C
我喜歡綠茶（自分は緑茶）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：○

問題：春天對病人來說是最好的季節（春って患者さんにとって一番良い季…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
果然是護士的說話（看護婦さんらしい言葉だね）	A	A	A
這只是迷信（それは迷信だよ）	D	D	D
不要將公事拿出來說（仕事の話を持ち出すな）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：○

問題：有隻小貓在樹上走不下來（あ、子猫が木の上から降りられなく…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去救牠吧（助けてあげよう）	B	B	B
如果救牠的話（助けてあげたら）	D	D	D
放著牠不理（放っておこう）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：○

問題：之前與外科病患者一同...(この前外科病棟の患者さん達と落ち…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也有吃過（自分も食べたかった）	B	B	B
因為是食慾的秋天（食欲の秋だしね）	C	C	C
史古倫是甚麼？（スクルーンって何？）	C	C	C

問題：已經是秋天呢（もうすっかり秋ですね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
食慾的秋（食欲の秋）	C	C	C
藝術的秋（芸術の秋）	C	C	C
運動的秋（運動の秋）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：○

問題：今天好像十分寒冷（そういえば今日はめずらしく冷えま…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	D	D	A
拖著她的手（手をつなぐ）	C	C	B
脱衣服（服を脱ぐ）	E	E	E

問題：這樣的季節傷風十分流行（この季節になると風が流行りますか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
每天漱口（うがいをしてる）	B	B	B
磨擦乾布（乾布まさつ）	C	C	C
將患部弄冷（患部を冷やす）	D	D	D

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：○

問題：是否喜歡畫？（○○さんて絵がお好きなんですか）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡（好きだよ）	A	A	A
一般（まあ普通）	B	B	B
不喜歡（嫌いだよ）	D	D	D

問題：喜歡怎樣的畫（○○さんてどんな絵が好きなんです…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
風景畫（風景画）	C	C	C
物件畫（静物画）	B	B	B
人物畫（人物画）	C	C	C

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：○

上映劇：灰諧騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	D	D	D
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	B	B	B
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	C	C	C
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：◎

問題：有否自信？（どうです…自信ありますか？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	D	D	C

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：◎

問題：這樣的女子是否太過...(あ…女がこういうのは大はしゃぎす…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我認為好（いいと思うよ）	A	A	A
的確是有些（確かにちょっとね）	D	D	D
古怪的女孩（変な女だ……）	F	F	F

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：◎

問題：真利害，這樣的事也做到...(すごいですね…あんな事出来るなん…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的利害（確かにすごいね）	B	B	B
我也試試（自分も挑戦しよう）	D	D	D
我一直在睡（ずっと寝てたよ）	E	E	B

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：有很多情侶呢，一般...(アベックが多いですね。普段こっ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何不與戀人來？（恋人とは来ないの？）	C	C	E
不如再來（また来ようね）	B	B	A
將他們全部推落河（奴等を運河につき落とそう）	E	E	E

問題：不如去休息一下（少し休んでいきません？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也好（そうだね）	B	B	B
先行了（先に急ごう）	D	D	D
怎做好（どうしよう）	E	E	E

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：請你不要勉強自己（○○さん無理は絶対しないで下さい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了你我會回來（君のために帰ってくる）	C	C	A
我是不死身的（自分は不死身だから）	E	E	E
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添いてくれ）	D	D	D

問題：這場戰爭會多魯蕃會戰勝吧（この戦争ドルファンは勝てますよね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在冇問題（自分がいるから大丈夫）	D	D	D
是勝是敗賭一局才知（勝つか負けるか賭けよう）	E	E	E
未完也不知勝負（終わるまで分からない）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：△

問題：這樣真好（…いいですね こういうのって）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用手弄水（水をすくってかける）	E	E	E
試試捉魚（魚を捕まえてみせる）	D	D	D
裝作想嘔（酔って吐いてみせる）	C	C	C

問題：乘遊覽船只有這樣才開心...(ゴンドラってこうしてるだけで楽し…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
景色真美（流れる景色が、きれいだしね）	C	C	C
能座在你身旁（君のそばに座ってられるしね）	D	D	A
像通往冥途的船（冥途の渡し船みたいだしね）	E	E	E

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：△

問題：這麼大的牧場只是靠幾個人經營...(この広い牧場をわずかな人数で営ん…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在此處不錯（ここで暮らすのもいいね）	D	D	D
每日也過著艱辛的日子（厳しい毎日だろうね）	C	C	C
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	B	B	B

問題：騎馬時會否害怕？（馬とかって乗る時、怖くありません？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次給你騎（今度乗せて乗せてあげるよ）	D	D	D
習慣便沒事（慣れれば大丈夫だよ）	C	C	C
我也不習慣（自分も苦手なんだ）	C	C	C

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：這森林中有米尼斯斯的實驗室（ここの森の中にメネシス先生のラボ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去打個招呼（あいさつに行こう）	B	B	B
米尼斯斯是誰？（メネシスって誰？）	C	C	C
不如令她討厭（なら嫌がらせしよう）	F	F	F

問題：那處好像有東西在動（あら？何か向こうで動いたような…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也許是人（人間だろう）	C	C	C
也許是幽靈（幽霊だろう）	D	D	D
只是錯覺吧（気のせいだよ）	C	C	C

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：△

問題：做甚麼？（あら、何してるんですか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	D	D	D
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	B	B	B
深呼吸（無論、息をしてるんだ）	E	E	E

問題：沒有可鋪地的物件（あ…敷く物ありませんね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
借你手巾（ハンカチを貸すよ）	A	A	A
不如用手巾（ハンカチを使えば）	D	D	D
坐在草上便可（草の上に座ればいい）	E	E	E

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：△

問題：真的很容易塌下（さすがにかなり崩れやすくなってる…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是經過多年日月的證據（それだけ年月を経た証拠だよ）	B	B	B
有危險不如回去（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に申して取り壊して貰おう）	C	C	C

問題：這樣看好像上社會科...（なんかこういうのを見てると社会科…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學的方式說明（考古学的に説明する）	A	A	A
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	C	C	C
請求對方說明（相手に説明を求める）	B	B	B

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：◎

問題：無論何時來這處的景色...（ここに来ると何だかいつまでも眺め…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯曼是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	A	A	A
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	B	B	B
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	C	C	C

問題：雖看不到星但看著街中的燈光...（星は見えないけど街の灯りはそれ以…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	C	C	C
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：你對這些是否有興趣？（○○さんてこういった物に興味があ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有（興味がある）	B	B	B
冇（興味がない）	D	D	D
事實上我喜歡墳場（実は墓フェチ）	E	E	E

問題：裡面會變成怎樣（この奥ってどうなってるんでしょう…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對是金銀財寶（財宝があるに違いない）	D	D	D
想該是沒有甚麼（きっと大した物はない）	D	D	D
該會遇到管理員（管理してる所に掛け合うよ）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：這附近好像不太看到情侶...（でもその割りにはアベックがみあた…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這裡便有一組（ここに1組いるよ）	C	C	A
雜誌寫的不可盡信（雑誌が書くことはダサイ）	C	C	C
只是遇不到適合的（八つ当たりする相手がいない……）	E	E	E

問題：夜間行駛的船都靠這座燈塔的光...（あの灯台の灯を頼りに夜の海を航海…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
燈塔就好像母親般（まさに灯台は母だね）	B	B	B
妳才是我的燈塔（君こそ自分の灯台だ）	C	C	A
下次在晚上時來（今度は夜に来よう）	C	C	C

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：○

問題：這群人中其實有很多是...（この中にも助けられる人がもっとい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
並不是你的錯（君のせいじゃない）	C	C	C
該憎恨的應是戰爭（憎むべきは戦争だよ）	E	E	E
最後，死去的人只是無膽匪類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：不過回去吧（あの…もうそろそろ戻りませんか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
先向死去的戰友說聲再見（今、戦友にお別れを……）	C	C	C
唔，回去吧（そうだね、帰ろうか）	C	C	C
幽靈不會出現的（幽霊なら出ないよ）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：○

問題：這座炮只會在玫瑰日使用（ここの大砲って『バラの日』に使用…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是和平的証據（平和な証拠だよ）	C	C	C
真浪費（もったいない）	D	D	D
向街發射（街に向けて撃ちてぇ）	E	E	E

問題：你為何會做僱兵？（○○さん…貴方なぜ傭兵になった…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	C	C	C
為了儲錢（金もうけのため）	E	E	E
為了有個死去的地方（死に場所を求めて）	D	D	D

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：坐上那船一定可去別處...（あの船に乗ればきっと行けるんでし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
快些實現便好了（早く実現するといいね）	B	B	B
那是到美國的（あれは西洋（アメリカ）行きだ）	C	C	C
要偷渡似乎太早說（密航すれば話は早いよ）	E	E	E

問題：下次你會去何處？（この国の次は何処へ行くつもりなん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉（故郷に帰る）	C	C	C
留在這處（ここに残る）	C	C	A
和平的國家（平和な国）	B	B	B

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：○

問題：不要這樣看著我（何ですか…？そんなに見つめないで…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不經意的便望著你（思わず見とれちゃった）	D	D	D
認為你穿泳衣十分美麗（水着が素敵だなと思って）	A	A	A
態出不雅動作（Hな身体をしてやがる）	F	F	F

問題：到太陽傘下休息（パラソルの下で休んでますね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不泳嗎？（泳がないの？）	D	D	D
我也一起（じゃあ自分も）	B	B	B
請慢用（ごゆっくり……）	C	C	C

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：○

問題：過了夏天的海灘也美麗（季節外れの海って素敵ですよね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	C	C	A
好像畫（絵画的だよね）	C	C	C
有少許寂莫呢（少し寂しいけどね）	C	C	C

問題：反正周圍也沒人，我們不如…（周りに誰もいないから何をやっても…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如做個砂城（砂のお城を作ろう）	D	D	D
互相追逐（追いかけっこしよう）	D	D	D
在海浪邊散步（波打ち際を散歩しよう）	B	B	B

特別事件表

能力值條件

學力：20
禮儀：20
魅力：20
信仰：20
劍術：20
馬術：20
騎士勳章：25

GOODEND 必要事件

舊病發作
發生日：27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-29年2月25日
戀愛度：3個心

內容

約會途中天狄突然倒下

↓

於是讓她在長椅上躺下，並且一直看著她，直至情況好轉，從她口中得知她是有挾心症，過了一段時間便沒事的，並且得知她想做醫生的目的。「選擇對白：1.讓她躺在長椅上（とりあえずベンチに寝かす）、2.一直看守著她（良くなるまで付き添う)」

↓

她病情好專後便送回公寓休息「選擇對白：送她回家（寮まで送る)」

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
海灘約會	26年8月5日-26日／27年7月7日-8月25日／28年7月6日-8月31日	×
在藥房一起	26年12月24日-27年1月6日／27年10月1日-28年3月31日／28年10月1日-29年3月14日	2個心（要到藥房兼職）
散步區約會	26年8月5日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	2個心
鬥技場約會	27年1月6日-3月31日／28年1月5日-3月30日／29年1月4日-2月25日	3個心
酒吧約會	26年8月5日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	4個心

洛里・可露偉露（ロリィ・コールウェル）

「CV：桑島法子」
生日：10月31日
年齡：12歲（初見面時）
血型：O
住所：芬尼路
職業：學生
備註：×
性格：天真無邪
興趣：與尼滋里一起購物
喜歡的地方：茶室
將來夢想：有王子來迎接（迎娶？）她
理想的男性：王子

喜歡的生日禮物——

有錢人或以上：可愛的蝴蝶結（可愛いリボン
小有錢人：狐狸皮（キツネの剥製）
庶民的：鐵皮公仔（？）（ブリキの人形）

遇見方法——

必要能力值：除「學力、魅力及劍術」需要有5；另要實行學力、魅力及劍術其中一個指令。
期間：26年4月16日-9月27日／27年4月1日-9月26日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：◎

問題：大哥哥，這個洛里…（ねえねえ、お兄ちゃんこれ、ロリィ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分適合你（すごく、よく似合ってるよ）	A	A	A
似乎太過成熟（少し大人っぽ過ぎないか？）	C	C	C
沒有適合小孩的衣服（ガキに合う衣装なんかない）	F	F	F

問題：洛里想有好像城內衣服房這麼大的衣服房（ロリィねえ、お城みたいな衣装部屋…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是穿衣也十分辛苦（着るだけで大変だ）	C	C	A
真是可愛的夢想（かわいい夢だね）	D	D	D
妙想天開，細路！（寝ぼけろ、ガキ！）	F	F	F

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：◎

問題：洛里也想要一件～（ロリィも、どれか一つ欲しい～）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
生日時買給你（誕生日に買ってあげるよ）	B	B	B
定婚時買給你（婚約する時買ってあげるよ）	D	D	A
別想了，臭細路！（甘ったれるな、クソガキ）	F	F	F

問題：哪個適合我？（お兄ちゃん、ロリィ、どれが似合う…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
鑽石（ダイヤモンド）	A	A	A
黃玉（トパース）	D	D	D
石榴石（ガーネット）	B	B	B

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：◎

問題：好味～大哥哥，這也好味…（美味しい～お兄ちゃん、これ美味し…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	B	B	B
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	C	C	C
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：呀，紅蘿蔔，洛里不喜歡這些…（あっ、ニンジン…ロリィ、これキラ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不可偏吃（好き嫌いはいけない）	D	D	D
紅蘿蔔好吃的（ニンジンは美味しいよ）	B	B	B
我不喜歡蜜瓜（自分はメロンが嫌い）	A	A	A

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：○

問題：「成功時」大哥哥跳得真好（お兄ちゃんてすっごくダンス…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為對方是洛里（ロリィが相手だから）	B	B	B
因為是王子（まあ王子様だからね）	D	D	A
沒有這回事（そんなことないよ）	C	C	C

問題：「失敗時」大哥哥，跳得很差（お兄ちゃん…ヘタだよ～）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為對方是洛里（ロリィが相手だから）	E	E	E
對不起，我也不擅長（ごめんよ、苦手なんだ）	C	C	C
沒有這回事（そんなことないよ）	D	D	D

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：○

問題：一起祈求吧！（ねえねえ、一緒にお願いしようよ！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
好呀（そうしよう）	A	A	A
免了（遠慮するよ）	D	D	D
隨便你（勝手にしろ）	F	F	F

問題：就算怎麼祈求也...（でも、何度もお願いしてるのにちっ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
泉的女神也十分忙（泉の女神も忙しいんだよ）	C	C	C
由於太過迷信（そんなの迷信だからね……）	D	D	D
由於願望太過大（願いが大きずきるからだ）	E	E	D

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：○

問題：雖有少許怕但還是放手入去吧（ちょっとコワイけど手を入れてみよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
太危險便制止她（危ないから止せ）	B	B	B
一起放手進去（一緒に入れよう）	D	D	A
立刻被咬（さっさと食われる）	F	F	F

問題：大哥有否被咬過？（ねえ、お兄ちゃんは食べられた事…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如果是洛里的事，可能有（ロリィの事で、ちょっとね）	D	D	B
沒有說過謊話，所以無（嘘はつかないから、ないね）	C	C	C
這只是迷信（そんなのは所詮迷信だから）	D	D	D

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：◎

問題：大哥哥，這個...（お兄ちゃん、お兄ちゃん！この…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的美麗（本当にきれいだね）	A	A	A
那又怎樣（それはどうかな？）	E	E	E
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	D	D	D

問題：大哥哥用花來做首飾...（お兄ちゃんにお花の首飾りをつくっ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
太過害羞便不做（恥ずかしいからいいよ）	D	D	D
花會很可憐（お花が可哀想だよ）	B	B	B
那人會十分開心（そいつは嬉しいな）	A	A	A

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：◎

問題：牡丹花的花語...（え…と、お兄ちゃんダリアの花言葉…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
移情別戀（移る気）	C	C	B
愛情（愛情）	C	C	C
牡丹（ダリア）	E	E	E

問題：花為何會開？（お花ってどうして咲くのかな…？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了結果（実をつけるためだ）	D	D	D
為了給我們看（見て貰いたいから）	B	B	B
他們太隨便（花の勝手だろうが）	E	E	E

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：◎

問題：要甚麼？（お兄ちゃんは何注文するの？ロリィ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	C	C	C
馬爾（マニュ）	C	C	A
嘌呤（ブリン）	D	D	D

問題：朱古力中的DX朱古力...（チョコレートたっぷりのＤＸチョコ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
果然是小孩（やっぱり子供だな）	D	D	D
兩個人一起吃吧（二人で食べよう）	D	D	A
我要咖啡（自分はコーヒー）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：○

問題：喜不喜歡春天？（ねえねえ、お兄ちゃん春って好き？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡（春は好きなんだ）	A	A	A
不喜歡（春は好きでない）	D	D	D
喜歡吃春卷（春巻きは好きだ）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：○

問題：有小貓樹上不能下來（あーっ！あそこ…子猫が木の上から…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
爬上去救牠（登って助けてあげよう）	B	B	B
牠是貓該沒問題（猫だから大丈夫だって）	E	E	E
如果可以爬上去救牠（登って助けてあげたら）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：○

問題：我與大哥哥看似甚麼？（ロリィとお兄ちゃんって…どんな風…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
情侶（恋人に見えるよ）	D	A	A
也許是兄妹（兄妹に見えるかも）	C	C	C
也許是父女（親子に見えるかな）	E	E	E

問題：你認為秋天是...(お兄ちゃんにとって秋って何の秋な…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
藝術（芸術かな）	B	B	B
食慾（食欲かな）	A	A	A
讀書（読書かな）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：○

問題：大哥哥，很冷...(お兄ちゃん寒いよぉ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	D	D	B
拖著她的手（手をつなぐ）	B	B	C
摟著她（抱っこする）	D	D	A

問題：真好，一次也好在冰上面...(いいな…一回でもいいから氷の上…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
突然裂開的話很危險（急に割れるから危ないよ）	D	D	D
我的故鄉亦十分凍（自分の故郷では凍ったよ）	C	C	C
冷到手也疆了（冷たくて手がしびれるよ）	C	C	C

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：△

問題：大哥哥，洛里還是先走（ねえ、お兄ちゃんロリィ、退屈だよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼回去吧（そうだね、帰ろうか）	D	D	D
再看少許吧（もう少し見ていこう）	D	D	B
不懂藝術的小孩（芸術に疎いカギめ…）	F	F	F

問題：你喜歡甚麼？（お兄ちゃんはどれが気に入ったの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
接待處的女性（受付嬢）	D	D	D
裸女像（裸婦像）	D	D	D
風景畫（風景画）	B	B	B

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：○

上映劇：灰譜騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	D	D	D
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：△

問題：有否自信（お兄ちゃんならばっちりだよね）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	C	C	C

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：△

問題：大哥哥，在那邊的人...(あそこにいる人たちって…お兄ちゃ…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
還是我較強（いや、自分の方が強い）	B	B	A
有多許危險（どっこいどっこいかな）	C	C	C
37秒內該會被殺（37秒で殺されると思う）	D	D	D

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：◎

問題：大哥哥，很利害呢！（すっご～い！ねえねえ、お兄ちゃ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的很利害（確かにすごいね）	B	B	B
不太（全然すごくない）	D	D	A
只是小孩在玩（カギの遊びだ）	E	E	E

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：看不看到魚呢？（お魚さんみえるかなぁ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指著有魚的地方（魚のいる場所を指さす）	C	C	C
靜靜摟著她的肩（そっと彼女の肩を抱く）	D	D	A
推她落運河（本気で運河に突き落とす）	F	F	F

問題：有否發覺今天洛里有甚麼不同？（今日のロリィどこが違うでしょう？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
擦了香水？（香水をつけてる？）	C	C	C
是否修了指甲？（マニキュアかな？）	C	C	C
擦了唇膏？（リップを引いた？）	A	A	A

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：同外面是...(ねえねえ、この門の向こうってどう…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
荒野（荒野だよ）	D	D	D
戰場（戦場だよ）	C	C	C
異次元（異次元だよ）	E	E	E

問題：洛里想到牆上面...(お兄ちゃん、ロリィ、あの壁の上を…)

回答	普通	喜歡	十分喜歡
非軍部的人不可去的（軍事関係者以外ダメだよ）	D	D	D
只是今次（今度、頼んでみるよ）	A	A	A
太高會害怕的（かなり高いから怖いよ）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：◎

問題：真是美麗的景色（いい眺めだね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
景色真美（流れる景色が、きれいだしね）	B	B	B
能座在你身旁（君のそばに座ってられるしね）	B	B	A
像通往冥途的船（冥途の渡し船みたいだしね）	C	C	C

問題：坐遊覽船真好（ゴンドラってらくちんでいいね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用手弄水（水をすくってかける）	D	D	D
試試捉魚（魚を捕まえてみせる）	A	A	A
裝作想嘔（酔って吐いてみせる）	D	D	D

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：○

問題：怎麼沒有白馬的？（ねえねえ、白いお馬さんはいないの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
遲些給你坐（いつか自分が乗せてあげるよ）	C	A	A
茶色的不可以？（茶色い馬じゃダメなのかい？）	D	D	D
白色的味道僅次於紅色（白は赤の次に美味しいからね）	E	E	E

問題：牛很大呢（牛さんて大きいね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
由於飲太多牛奶（牛乳をたくさん飲んでるからね）	B	B	B
為了可以食用所以「谷」肥（食べられるために太ってるしね）	D	D	D
頂不順那搖搖不的胸部（あの揺れるバストがたまらない）	E	E	E

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：大哥哥，這邊！這邊！（お兄ちゃんこっちこっち）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
會迷路的（迷子になるぞ）	D	D	D
有熊人出現的（熊に襲われるぞ）	C	C	C
不理你了（置いて帰るぞ）	E	E	E

問題：呀！那邊好像有東西（あ、あそこに何かいたみたいだよ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也許是幽靈（幽霊かもね…）	D	D	D
是血漿（プラズマだよ）	C	C	C
熊人暴走呀（アライグマだよ）	C	C	C

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：○

問題：但到處也沒有，洛里...（でも…何処にもない…ロリィ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一起找吧（じゃー緒に探そうか）	A	A	A
由於雲只是水蒸氣（雲は水蒸気だからね）	D	D	D
由小學再讀（小学校からやり直せ）	F	F	F

問題：如果有帶點心來便好了（おやつ、持ってくればよかったな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
又不是去遠足（遠足じゃないんだぞ）	E	E	E
香蕉又怎樣（バナナなんかどうかな）	D	D	D
下次再帶來（今度は持ってこようね）	B	B	B

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：○

問題：這麼舊的東西令人想起以前...（うわあ…ボロボロどれぐらい昔に出…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你爺爺的時代（君のおじちゃんの時代）	D	D	D
約2000年前（ざっと二千年ぐらいだよ）	B	B	B
1500光年吧（千五百光年ぐらいかな）	E	E	E

問題：大哥哥知否這物的事？（お兄ちゃんてこういう古いモノに詳…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學方式說明（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	A	A	A
請求對方說明（相手に説明を求める）	E	E	E

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：◎

問題：大哥哥，過來看看！（ねえねえ、お兄ちゃん見て見て！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃真是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	B	B	B
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	A	A	A
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	C	C	C
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	C	C	C
好像寶石箱一樣（まるで宝石箱のようだね）	B	B	B
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：大哥哥，我看夠了！（お兄ちゃん、なんかもう飽きてきち…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那回去吧（じゃあ帰ろう）	C	C	C
多留一會（もう少し見よう）	C	C	C
你一人回去（独りで帰れ！）	F	F	F

問題：寶物是甚麼？（宝物って何かな？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
死屍（死体）	D	D	D
零食（お菓子）	D	D	D
金幣（金貨）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：大哥哥，海很大呢（お兄ちゃん、海って大きいね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
的確是（そうだね）	D	B	B
也許（そうかな？）	D	D	D
當然（当たり前だ）	E	E	E

問題：這時船會怎樣？（そんな時お船って、どうするんだろ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
鳴笛通知別的船（その時は笛で知らせるんだよ）	C	C	C
船不會離開港口（そんな時は船は出港しないよ）	C	C	C
沒事的（野生のカンがあるから大丈夫）	C	C	C

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：△

問題：這裡是戰死的人長眠的...（ここって戦場で死んじゃった人が眠…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完結就好了（早く戦争が終わるといいね）	B	B	B
戰爭完的話便沒有工作（戦争が終わると仕事がなくなる）	D	D	D
最後，死去的人只是無膽匪類（結局は、死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：何時來此處也是十分靜的（お墓っていつ来ても静かだよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能有幽靈出現（幽霊がでるかもね）	D	D	D
不如發瘋吧（じゃあ騒ごうか？）	D	D	D
我們也靜些（自分達も静かにしよう）	C	C	C

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：○

問題：哇，利害，這炮台！（うわぁ…すっごいな…これ撃った…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
但開火時會傷到人（でも撃つ時は誰かが傷つくんだよ）	C	C	C
如用來射煙花有多好（花火の打ち上げに使えばいいのに）	A	A	A
下次用來炮轟你的家（今度お前の家に撃ち込んでやる！）	F	F	F

問題：為何你要做傭兵？（お兄ちゃんはどうして兵隊さんにな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護洛里（ロリィを守るためさ）	C	C	A
為了生活（食べていくためだよ）	C	C	C
因為有型（かっこいいからかな）	B	B	B

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：一次也好，洛里想到外國（ロリィも一度でいいから外国に行っ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有出過國？（外国に行った事がないんだ？）	C	C	C
那麼下次一起去（それなら、今度一緒に行こう）	D	A	A
別發夢了，細路（夢見てんじゃねえ、ガキ！）	F	F	F

問題：坐那船能到外國吧？（あの船に乗ると外国に行けるんだよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那又怎樣？（だから何だ？）	D	D	D
很大的船（大きな船だね）	C	C	C
會暈船的（船は酔うんだよ）	A	A	A

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：◎

問題：嘻嘻，這泳衣合襯嗎？（えへへ…この水着似合うでしょ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
很可愛（可愛いと思うよ）	A	A	A
很性感（セクシーだね）	D	D	D
不合襯（似合わねえ……）	E	E	E

問題：大哥哥懂不懂游泳？（あ、お兄ちゃん泳げたっけ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
當然懂（もちろん）	B	B	B
只是懂狗仔式（犬かきなら）	D	D	D
金槌一個（かなづちだ）	C	C	C

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：○

問題：沒其他人十分靜（お兄ちゃん誰もいなくて静かだよ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	C	C	A
好像畫（絵画的だよね……）	C	C	C
有少許寂莫（少し寂しいけどね）	B	B	B

問題：幹甚麼好？（お兄ちゃん何しようか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用砂做個城（砂でお城を作ろう）	B	B	B
找貝殼（貝殻でも探そうか）	C	C	C
去游水（思い切って泳ごう）	E	E	E

特別事件表

GOODEND 必要事件

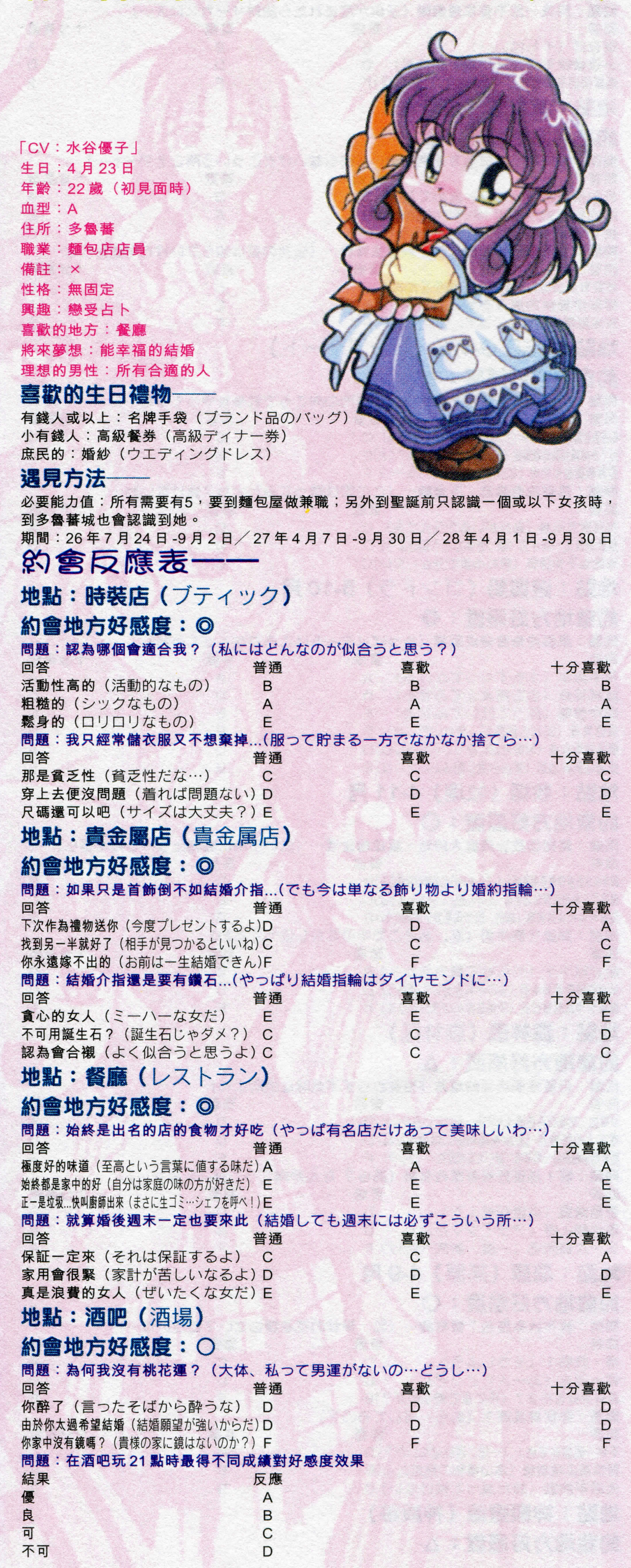
能力值條件

學力：20
禮儀：20
魅力：20
信仰：20
劍術：20
馬術：20
騎士勳章：50

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
洛里拾到貓	26年10月1日-27年3月31日／27年10月1日-28年3月31日／28年10月1日-29年12月6日	2個心
洛里迷路	26年、27年、28年的9月29日	3個心
劇場的約會	26年10月7日-27年3月31日／27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-29年2月25日	3個心
茶室的約會	26年4月29日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	3個心
森林區的約會	26年10月7日-28日／27年10月6日-27日／28年10月5日-27日	2個心
洛里被拐走	27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-29年2月25日	3個心

絲・古拉多夫（スー・グラフトン）



「CV：水谷優子」
生日：4月23日
年齡：22歲（初見面時）
血型：A
住所：多魯蕃
職業：麵包店店員
備註：×
性格：無固定
興趣：戀受占卜
喜歡的地方：餐廳
將來夢想：能幸福的結婚
理想的男性：所有合適的人

喜歡的生日禮物——

有錢人或以上：名牌手袋（ブランド品のバッグ）
小有錢人：高級餐券（高級ディナー券）
庶民的：婚紗（ウエディングドレス）

遇見方法——

必要能力值：所有需要有5，要到麵包屋做兼職；另外到聖誕前只認識一個或以下女孩時，到多魯蕃城也會認識到她。
期間：26年7月24日-9月2日／27年4月7日-9月30日／28年4月1日-9月30日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：◎

問題：認為哪個會適合我？（私にはどんなのが似合うと思う？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
活動性高的（活動的なもの）	B	B	B
粗糙的（シックなもの）	A	A	A
鬆身的（ロリロリなもの）	E	E	E

問題：我只經常儲衣服又不想棄掉...(服って貯まる一方でなかなか捨てら…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那是貧乏性（貧乏性だな…）	C	C	C
穿上去便沒問題（着れば問題ない）	D	D	D
尺碼還可以吧（サイズは大丈夫？）	E	E	E

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：◎

問題：如果只是首飾倒不如結婚介指...(でも今は単なる飾り物より婚約指輪…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次作為禮物送你（今度プレゼントするよ）	D	D	A
找到另一半就好了（相手が見つかるといいね）	C	C	C
你永遠嫁不出的（お前は一生結婚できん）	F	F	F

問題：結婚介指還是要有鑽石...(やっぱり結婚指輪はダイヤモンドに…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
貪心的女人（ミーハーな女だ）	E	E	E
不可用誕生石？（誕生石じゃダメ？）	C	C	D
認為會合襯（よく似合うと思うよ）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：◎

問題：始終是出名的店的食物才好吃（やっぱ有名店だけあって美味しいわ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	A	A	A
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	E	E	E
正一是垃圾...快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：就算婚後週末一定也要來此（結婚しても週末には必ずこういう所…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
保証一定來（それは保証するよ）	C	C	A
家用會很緊（家計が苦しいなるよ）	D	D	D
真是浪費的女人（ぜいたくな女だ）	E	E	E

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：○

問題：為何我沒有桃花運？（大体、私って男運がないの…どうし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你醉了（言ったそばから酔うな）	D	D	D
由於你太過希望結婚（結婚願望が強いからだ）	D	D	D
你家中沒有鏡嗎？（貴様の家に鏡はないのか？）	F	F	F

問題：在酒吧玩21點時最得不同成績對好感度效果

結果	反應
優	A
良	B
可	C
不可	D

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：○

問題：「成功時」意外地跳得好（意外と上手じゃない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	C	C	A
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	B	B	B
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	F	F	F

問題：「失敗時」唔，很差呢！（んもう…ヘタね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	E	E	E
我不擅長於跳舞（こういうのは苦手だ）	D	D	D
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：◎

問題：我求了幾十次也...(私、今までに何十回とやったけど全…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
今次會實現（今度こそ大丈夫だよ）	C	C	A
究竟你求甚麼？（一体何を願ったの？）	D	D	D
去得過多才會有惡運（日頃の行いが悪いからだ）	F	F	F

問題：今次要好好的將金幣...(ちゃんとご利益があるように金貨を…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這只是浪費金幣（それは金貨の無駄遣いだ）	D	D	D
今次會實現（今度こそ大丈夫だね）	C	C	C
一起去求（一緒にお願いしてあげるよ）	D	D	A

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：○

問題：到現在被我騙的男子...(今まで私をだました男どもを並べて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這可能很有趣（それは面白いかも）	B	B	B
男人真可憐（男は可哀想だよ…）	D	D	D
正一想太多事的女人（思い込みの激しい女だ）	F	F	F

問題：你不如去試下吧（貴方、やってみたら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼去做（じゃ、やります）	C	C	C
你先（御自分でどうぞ）	E	E	E
二人一起放入去（二人でやろう）	D	D	A

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：◎

問題：看看，這些花十分美麗。（ねえみてこの花、スゴクキレイよ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的很美（本当にきれいだね）	B	B	A
那又怎樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	D	D	E

問題：幹甚麼？（あら何してるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（首飾りを作る）	B	B	A
送她花束（花束にして贈る）	D	D	D
吹草笛（草笛を鳴らす）	D	D	D

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：◎

問題：但是牡丹花的花語是「移情別戀」（でも…ダリアの花言葉って『移り気…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
由於只是見到你所以沒問題（君しか見えないから大丈夫）	D	D	A
由於這是男人的本性（浮気は男の甲斐性だからね）	E	E	E
心情大起大跌的女人（浮き沈みの激しい女だ……）	F	F	F

問題：婚後要搬到一所有花園的屋住（結婚したら庭付きの新居に移ってお…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼麵包屋？（パン屋は？）	C	C	C
十分美麗的夢想呢（素敵な夢だね）	B	B	D
說你的夢話（寝言は寝て語れ）	F	F	F

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：○

問題：這處的咖啡很香，你...(ここってコーヒーが美味しいの 貴…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就那麼說（そうさせてもらうよ）	C	C	A
不要忘記落奶及砂糖（ミルクと砂糖を忘れずに）	E	E	E
不要隨便決定（勝手に決めるな）	D	D	D

問題：你要咖啡可以嗎？（貴方はコーヒーでいいでしょ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
DX朱古力巴菲（DXチョコパフェ）	E	E	E
俄國茶（ロシアンティー）	D	D	D
基利曼查魯（キリマンジャロ）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：◎

問題：春天是戀愛季節，所以要努力...(春は恋の季節なんだから一生懸命恋…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我可否做侯補（立候補していい？）	D	D	A
努力吧（頑張ってね）	C	C	D
只是徒勞無功（無駄な努力だと思う）	F	F	F

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：◎

問題：那處有小貓在樹上走不到下來（あ、あそこ！子猫が木の上から降りれな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
救牠下來（降ろしてあげよう）	C	C	B
如果救牠下來（降ろしてあげたら）	D	D	D
放著牠不理（放っておこう）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：◎

問題：想與戀人一起這樣走（こういう道を恋人と一緒に歩きたいな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
現在不是嗎（今も歩いてるよ）	D	D	A
我也這樣想（自分もそう思う）	E	E	E
一世也不可能（一生無理だね）	F	F	F

問題：秋天你會連想到甚麼？（秋っていえば貴方は何を連想するの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
食慾的秋（食欲の秋）	C	C	C
讀書的秋（読書の秋）	D	D	D
運動的秋（運動の秋）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：◎

問題：越來越冷呢（風が冷たくなってきたわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	E	E	A
拖著她的手（手をつなぐ）	D	D	B
用冷的手摸她（冷たい手を当てる）	E	E	E

問題：今年十分冷呢？（今年も結構冷えるのかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
編條頸巾給我（マフラーを編んでくれ）	E	E	C
寒冷是女性的天敵（冷えは女の大敵だね）	C	C	C
如果是二人會温暖（二人なら暖かいよ）	D	D	A

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：○

問題：看過教嚳的畫有甚麼感覺？（ねえ…この教会の絵を見てどう思う？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想在該處舉行婚禮（こんな所で挙式したいね）	B	B	A
多魯蕃教堂的畫（ドルファン教会の絵だね）	E	E	E
自己是異教所以沒與趣（自分は異教徒だから興味ない）	D	D	D

問題：認為這幅畫好不好？（ねえ…この絵って良いと思わない？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想放在客廳裝飾（部屋に飾りたくなるね）	B	B	A
旁邊的較好（隣の絵の方がいいな）	E	E	E
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	E	E	E

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：◎

上映劇：灰諧騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	C	C	C
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：△

問題：有否自信（そう言えば…自信はあるの？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	D	D	D

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：△

問題：男人是否喜歡這些？（男の人ってこういうのが好きなのか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如你所說（その通り）	D	D	D
有多許錯（ちょっと違う）	D	D	D
不好嗎？（悪いか？）	D	D	D

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：○

問題：詳後一定不會來馬戲團（子供が産まれたら絶対サーカスに入…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這也好（それはいい）	B	B	A
小孩會很可憐（子供が可哀想だ）	D	D	D
遇賣他們有分別嗎？（売るの間違いだろ？）	F	F	F

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：◎

問題：須沒甚麼但這地方才是約會…（何もないけどこういう所こそデート…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也包括我們（ぼくらも含めてね）	D	D	A
如果與女朋友來的話有多好（彼女と来れば良かった）	E	E	E
試下擲石仔（石でも投げてやろうか）	C	C	C

問題：雖不知道當初的樣子，但學生時代…（当初の姿は知らないけど学生時代よ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指著有魚的地方（魚のいる場所を指さす）	C	C	C
靜靜摟著她的肩（そっと肩を抱く）	E	E	A
推她落運河（本気で運河に突き落とす）	F	F	F

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：同的後面是否正在戰爭？（この門の向こうで戦争をやってるな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
但是戰爭實際上是進行中（でも実際に戦争は行われている）	C	C	C
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添えてくれ）	E	E	E
那麼我便要你相信（なら信じさせてやろう……）	F	F	F

問題：這個國會戰勝，不會輸…（この国は勝ってるわよね？負けないわ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在冇問題（自分がいるから大丈夫）	D	D	A
是勝是敗賭一局才知（勝つか負けるか賭けよう）	D	D	D
未完也不知勝負（終わるまで分からない）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：◎

問題：果然約會會變成這樣（やっぱりデートはこうでなくっちゃね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用手弄水（水をすくってかける）	A	A	A
試試捉魚（魚を捕まえてみせる）	D	D	D
裝作想嘔（酔って吐いてみせる）	E	E	C
景色真美（流れる景色が、きれいだしね）	B	B	D
能座在你身旁（君のそばに座ってられるしね）	D	D	A
像通往冥途的船（冥途の渡し船みたいだしね）	E	E	E

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：○

問題：將動物放在這麼大的地，這樣的生活…（広い土地に動物たち…こんな暮らし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼將來的夢想便是做牧場主人（じゃあ将来の夢は牧場主だ）	D	D	D
但是每日會過著艱苦的生活（しかし厳しい日々もあるよ）	C	C	C
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	B	B	B

問題：那邊在擠牛奶（あ、あそこで牛の乳をしぼってるわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
給你試下？（やらせて貰おうか？）	B	B	B
給你飲飲新鮮的牛奶（生の牛乳を分けて貰おう）	D	D	D
產後也可試試自己的（子供を産めば自分でOK）	F	F	F

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：仍舊是個恐怖的地方（相変わらず不気味な場所よね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒事的，有我在你身邊（大丈夫、そばにいるから）	D	D	A
埋死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	D	D	D
就算驚也沒用的…嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク）	F	F	F

問題：呀！那邊好像有東西有動（あら？ なんか向こうで動いた様な…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
看到幽靈（幽霊が見えた）	D	D	D
暴走熊人呀（アライグマだよ）	B	B	B
去一次醫院吧（一度、病院へ行け）	F	F	F

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：○

問題：找不找幸運花？這樣的…（ね、幸せの花を探さない？こういう…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
唔，找吧！（そうしよう）	C	C	A
你一個去（お一人でどうぞ）	D	D	D
弄到要向花祈求？（花にまで頼るのが？）	E	E	E

問題：你在做甚麼？（あら…何してるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	D	D	D
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	B	B	B
太餓不能動（腹が減って動けない）	D	D	B

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：△

問題：以前發生過倒塌事故（このまえ、ここで落石事故があった…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是這經過多年日月的證據（それだけ年月を経た証拠だよ）	D	D	D
危險的不如回去吧（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に上申して取り壊して貰おう）	B	B	B

問題：遺跡，在學生時代有學過…（遺跡…ね 学生時代習った事なんて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學方式說明（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	B	B	B
請求對方說明（相手に説明を求める）	E	E	E

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：◎

問題：十分美麗的景色呢！（でも、素敵な眺めよねえ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃真是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	C	C	A
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	D	D	D
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	C	C	C

問題：今晚是月夜，街燈十分美（今夜も月夜ね 街の灯りがキレイだわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱般（街や家の灯かりがキレイだしね）	D	D	D
還是你較美麗。（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：為何這裡永遠是禁止進入？（なんてここっていつも立入禁止なの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
引起我的興趣（興味を引くね）	B	B	B
沒趣的（面白くないね）	C	C	C
因為是墳墓（墓だからだよ）	D	D	D
因為是秘密基地（秘密基地だから）	D	D	D
因為是文化財寶（文化財だから）	C	C	C
因為危險（危険だから）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：呀，是否看到！「底褲」（きゃっ！……… …見たんでしょ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
看不到（見ていない）	D	D	D
白色的（白だった）	C	C	C
眼在腐爛（目が腐るよ）	F	F	F

問題：海鷗在飛，海風真好…（あ、カモメが飛んでる…潮風が気持…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
感覺到海（海って感じだよね）	B	B	B
令劍生銹不好（剣がサビそうでイヤ）	D	D	D
為何裙不會被吹起？（スカートがめくれないかな）	E	E	E

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：○

問題：為何傷心的到墳場約會？（つたく…何が悲しくてお墓でデート…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起，請原諒我（ごめん……許して）	D	D	D
是否驚鬼？（お化けが怖いとか？）	D	D	D
過份的女人（ぜいたくな女だ……）	E	E	E

問題：是否經常來此處？（よくこんな所に来る気になれるわね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
走來參拜死去的戰友（戦友の墓参りだから）	C	C	C
能放鬆心情（心が落ち着くから）	E	E	E
不喜歡墳墓？（お墓が嫌いなの？）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：△

問題：這些砲台雖有型但只在祭典時才使用…（立派な大砲だけどお祭り以外で使っ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是和平的証據（平和な証拠だよ）			C
太浪費（もったいない）		D	D
向街發射（街に向けて撃ちてぇ）			D

問題：為何要做傭兵？（ねえ…なんで傭兵なんかをやってるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護你（君を守るため）	E	E	A
為了有得食（食べていくため）	D	D	D
這才是男子漢（それが男だから）	C	C	C

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：◎

問題：蜜月旅行還是環遊世界一周…（でも、やっぱり新婚旅行は世界一周…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一定會帶你去（もちろん連れてくよ）	D	D	A
不可以到東洋？「日本」（東洋じゃダメかな？）	D	D	D
真是奢華的女人（ぜいたくな女だ……）	E	E	E

問題：下次你會去何處？（ねえ…次は、どんなところに行くの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
留在這國做些事（何とかして残る）	C	C	A
回去自己的家鄉（故郷に帰る）	C	C	D
秘密（それは秘密です）	D	D	D

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：◎

問題：久等了，好看嗎？（お待たせ この水着どう？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
很可愛呢（可愛いね）	A	A	A
很性感呢（セクシーだね）	B	B	B
不合襯（似合わねえ……）	F	F	F

問題：久等了，去游水吧！（お待たせ じゃ、泳ぎましょう）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
游水就交給我吧（泳ぎならまかせろ）	B	B	B
只是懂狗仔式（犬かきが精一杯だ）	E	E	E
實際上是金槌一個（カナヅチなんです）	E	E	E

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：◎

問題：你也有這樣想？（貴方もそう思うでしょ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	C	C	A
正如你所想的（その通りだと思う）	C	C	C
很寧靜呢（騒がしくないしね）	C	C	D

問題：幹甚麼？（ねえ、何する？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用砂做個城（砂でお城を作ろう）	D	D	D
互相追逐（追いかけっこしよう）	C	C	A
找貝殼（貝殻でも探そう）	B	B	B

特別事件表



GOODEND 必要事件

能力值條件
學力：50
禮儀：50
魅力：50
信仰：50
劍術：20
馬術：20
騎士勳章：50

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
約會時…	26年8月5日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	2個心
燈塔的約會	26年8月5日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	2個心
麵包屋中	26年12月24日-27年1月6日／27年10月1日-28年3月31日／28年10月1日-29年3月14日	3個心
五月祭	27年及28年的5月1日	3個心
高原的約會	26年、27年及28年的8月15日	4個心
遺跡的約會	27年10月6日-28年2月25日／28年10月5日-12月14日	4個心



SHINING FORCE III SCENARIO 2 被狙擊的神子

完全道具、武器、裝備、必殺技大包抄

TEXT：零式迪爾　鳴謝：MS

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子 TM

RPG　MEM
製造商：SEGA　發售日：發售中
售價：4800日圓
SEGA SATURN

道具表



道具主要分回復、加強能力值及特殊系等三種，獲得方法是部份可從道具店購買，亦可從被打倒的敵人處獲得，而在冒險途中調查各處或主角作出的決定，亦可能會發生獲得特殊道具的事件。

名稱	價值	效果
藥草	10	約回復 10HP 值
いやしのしずく	200	約回復 30HP 值
いやしの水	300	HP 值全回復
恵みの雨	10000	回復全員 HP 值
女神之淚	300	約回復 20MP 值
希望之光	20000	回復全員 HP 值
毒消草	20	消毒、麻痺回復
妖精之粉	100	所有異常回復
天使之羽	40	放棄戰鬥撤回教會
フリーズボール	300	フリーズ L2
力のワイン	500	加強攻擊能力值
守りのミルク	500	加強防御能力值
はやてのチキン	500	加強速度能力值
いだてんピーマン	1500	加強移動能力值，最大上限值 9
幸運のクッキー	1000	加強幸運值，最大上限值 9
元気のパン	500	增加 HP 最大值
さとりのミツ	500	增加 MP 最大值
勇気のリンゴ	500	LEVEL 升一級
ミスリル銀	2000	到鍛冶屋加工成武器
ミスリルのかけら	500	到鍛冶屋加工成輔助裝備
ダークマター	1200	到鍛冶屋加工成暗黑武器
切り花	12	送給艾羅村的少女可得干潟遺跡之地圖
鶏のエサ	120	令母雞到本陣的物品
大きな卵	300	孵化成 PENKO 的蛋
船倉のカギ	0	救出尼路亞絲的鎖匙
牢獄のカギ	50	莎拉巴牢獄的鎖匙
るうやのカギ	0	救出多哈特的鎖匙
ロビィズ・アイ	0	起動比路爾的道具
カギ型の金棒	0	打開莎拉巴秘道的道具
湖上遺跡之地圖	300	進入湖上遺跡之道具
河川遺跡之地圖	600	進入河川遺跡之道具
干潟遺跡之地圖	900	進入干潟遺跡之道具
寶物庫之地圖	1200	進入寶物庫之道具
國境遺跡之地圖	1500	進入國境遺跡之道具
奈落遺跡之地圖	1800	進入奈落遺跡之道具

輔助裝備表



輔助裝備最重要的用途，是可將各角色的弱點強化，令能力值得以平均，取得方法除可在被打倒的敵人或調查各處取得外，最佳方法是將米斯里魯的碎片交給鍛冶屋製造。

名稱	價值	效果
シルバーリング	2000	防御力＋2，運氣 UP
ライフリング	3000	防御力＋4，每回合 HP 回復
パワーリング	3000	攻擊力＋5，防御力＋5
プロテクトリング	3000	防御力＋5，ビール L2
マジックリング	3000	屬性防御力 UP，使用 MP 回復
ゲイルリング	3000	防御力＋5，速度 UP
アタックリング	5000	攻擊力＋5，アタック L1
マスターリング	5000	會心率、反擊率 UP
韋駄天リング	3000	移動力 UP
白のリング	5000	防御力＋10
黒のリング（咒）	5000	攻擊力＋10，會心率 UP，ブレイズ L2
イビルリング（咒）	5000	攻擊力＋10，スパーク L2
カオスリング	4000	消除武器的咀咒
バトルブレイス	2000	攻擊力＋2
プロテクトブレイス	2000	防御力＋3
プラチナサークル	4000	防御力＋4
プリンセスサークル	7000	防御力＋7，運氣 UP，每回合 MP 回復
忍びの鉢金	4000	防御力＋3，忍者專用
風魔の鉢金	5000	攻擊力＋5，會心率 UP，忍者專用
アルテミスピアス	5000	防御力＋5，反擊率、運氣 UP
マルスチェイン	5000	攻擊力＋5，會心率、運氣 UP
スイフトブーツ	3000	速度 UP，サポート L1
男気ふんどし	8	會心率 UP
本氣之下着	5	反擊率 UP
エルベセムの寶珠	0	能使用攻擊敵人，打破邪惡結界

魔法表





主角、魔法師、僧侶及召喚師等可施出屬於本身職業的魔法，其餘角式亦可藉一些特殊武器或道具使出，但威力及實用性會有所不及。

攻擊魔法

ブレイズ效果：發動火炎攻擊敵人

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	1	2	8
2	1-2	2	5	10
3	1-2	2	8	15
4	1-2	1	8	40

フリース效果：發動冰雪攻擊敵人

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	1	3	10
2	1-2	2	7	12
3	1-3	2	10	18
4	1-3	1	10	50

スパーク效果：發動雷電攻擊敵人

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	8	14
2	1-3	3	15	16
3	1-3	3	20	25
4	1-3	1	20	60

ヘルブラスト效果：發動暴風攻擊敵人

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	1	2	6
2	1-2	2	4	8
3	1-2	2	7	12
4	1-2	1	7	30

ソウルスチル效果：發動黑　力量攻擊敵人

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	1	8	10
2	1-2	2	13	12
3	0	1	0	0
4	0	1	0	0

召喚魔法



ゴーレム屬性：物理

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	7	20
2	1-2	2	14	40

フエニックス屬性：炎

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	8	25
2	1-3	2	15	45

ゼピュロス 屬性：風

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-3	2	8	25
2	1-3	2	15	45
3	0	1	0	45
4	0	1	0	45

ウェンディゴ屬性：冰

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	10	30
2	1-2	2	17	55

タナトス屬性：光

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	12	35
2	1-2	2	19	65

ヘルドラゴン屬性：炎

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	12	35
2	1-3	2	20	65

ティアマット屬性：闇

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	14	40
2	1-2	2	23	75

ヘルドラゴン屬性：炎

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	12	35
2	1-3	2	20	65

トール 屬性：雷

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	16	45
2	1-2	2	25	85

輔助魔法





サポート效果：我方防禦力及速度上升

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0-1	2	5	0
2	0-2	3	9	0

スロウ效果：敵方防禦力及速度下降

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	5	0
2	1-2	3	9	0

レジスト效果：我方屬性防禦力上升

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0-1	2	5	0
2	0-2	3	9	0

アタック效果：我方攻擊力上升

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0-3	1	7	15
2	0-3	2	12	15

アンチスペル效果：使敵方不能使用魔法

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	5	0

コンフューズ效果：敵方命中率下降，L2令敵方混亂

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	2	6	0
2	1-2	3	11	0

チャーム效果：令敵方魅幻

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	1-2	1	7	0
1	1-2	2	12	0

ヒール效果：回復我方1人HP值

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0-1	1	3	15
2	0-2	1	5	15
3	0-3	1	10	30
4	0-1	1	20	MAX

オーラ 效果：回復複數同伴HP值

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0-3	2	7	15
2	0-3	3	11	15
3	0-3	3	15	30
4	0	4	18	MAX

アンチドウテ效果：為我方消毒，L2所有異常回復

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0-1	1	3	0
2	0-2	1	6	0

リターン效果：放棄戰鬥回到教會

LV	射程	範圍	MP	效果量
1	0	1	8	0

必殺技表

當角式使用同一系統武器時間越長，便可累積越高LV的武器熟練度，籍此修得不同等級的武器必殺技，角式LV越高，戰鬥時出現使出的可能性會越大。







美迪奧

武器系統	L1	L2	L3
SWORD	ソニックウェーブ	ツインウウェーブ	ミラージュダンス
RAPIER	トライアングル	ペンタグラム	センチュリオン
BLADE	ヒートバーナー	アイスブレイク	ディメンジョン
KNIFE	シャドウエッジ	ツインスラッシュ	レーザーエッジ

奇比路

武器系統	L1	L2	L3
LANCE	ランスチャージ	ダブルチャージ	メガチャージ
SPEAR	サイドワインダー	エナジーフォール	サンダーフォール
HALBERT	トルネード	クロスブレイク	エアリアル

絲迪

武器系統	L1	L2	L3
ROD	ダブルブロウ	スタンブロウ	パニックブロウ
WAND	ソウルシュート	フェアリーソウル	ソウルブラスト
ANKH	罪之烙印	神之審判	黙死録の裁き

烏達

武器系統	L1	L2	L3
ROD	ダブルブロウ	スタンブロウ	パニックブロウ
WAND	ソウルシュート	フェアリーソウル	ソウルブラスト
ANKH	罪之烙印	神之審判	黙死録の裁き

奧路

武器系統	L1	L2	L3
矢	フリーズアロー	ヒュプノアロー	ドレインアロー
QUARREL	ダブルショット	スナイプショット	バルカンショット
SHELL	フラッシュシェル	アーマーシェル	エクスプロード

雷哥

武器系統	L1	L2	L3
AXE	フルスイング	パワーホイール	メガホイール
TOMAHAWK	パワースロウ	ブーメランスロウ	ウォルテッXクス
MACE	パワークラッシュ	スタンボム	アースクエイク

巴蘭特

武器系統	L1	L2	L3
矢	フリーズアロー	ヒュプノアロー	ドレインアロー
QUARREL	ダブルショット	スナイプショット	バルカンショット
SHELL	フラッシュシェル	アーマーシェル	エクスプロード

施路

武器系統	L1	L2	L3
SWORD	パクースラッシュ	スカイハイ	イーグルダイブ
RAPIER	パクーファーント	ドゥ・ファーント	ダンス・マカブル
WING	ツイスター	XYZ	ブラッディスプン

達比度

武器系統	L1	L2	L3
KNIFE	シャドウエッジ	ツインスラッシュ	レージーエッジ
SPEAR	サイドワインダー	エナジーフォール	サンダーフォール
TOMAHAWK	パワースロウ	ブーメランスロウ	ウォルテッXクス

葉月

武器系統	L1	L2	L3
刀	胡蝶之舞	イズナ落とし	微塵霞
手裏劍	影縫い	闇鴉	式鬼送り

赫度芭

武器系統	L1	L2	L3
ROD	ダブルブロウ	スタンブロウ	パニックブロウ
WAND	ソウルシュート	フェアリーソウル	ソウルブラスト
ANKH	罪之烙印	神之審判	黙死録の裁き

祖利安

武器系統	L1	L2	L3
SWORD	ソニックウェーブ	ツインウウェーブ	ミラージュダンス
RAPIER	トライアングル	ペンタグラム	センチュリオン
BLADE	ヒートバーナー	アイスブレイク	ディメンジョン
KNIFE	シャドウエッジ	ツインスラッシュ	レーザーエッジ

多哈特

武器系統	L1	L2	L3
LANCE	ランスチャージ	ダブルチャージ	メガチャージ
SPEAR	サイドワインダー	エナジーフォール	サンダーフォール
HALBERT	トルネード	クロスブレイク	エアリアル

希娜

武器系統	L1	L2	L3
CLAW	飛龍爪	虚空衝爪波	天龍連爪
GLOVE	激震崩捶	散彈落踵腳	騰空連腳
ANCHOR	百步雙掌	天雷落崩捶	霸王連激破

比路爾

武器系統	L1	L2	L3
ANK	ロケットパンチ	ブーストパンチ	ノヴァツュート
SHELL	プラズマシェル	アーマーシェル	エクスフロード

阿沙

武器系統	L1	L2	L3
LANCE	ランスチャージ	ダブルチャージ	メガチャージ
SPEAR	サイドワインダー	エナジーフォール	サンダーフォール
HALBERT	トルネード	クロスブレイク	エアリアル

加洛舒

武器系統	L1	L2	L3
矢	フリーズアロー	ヒュプノアロー	ドレインアロー
QUARREL	ダブルショット	スナイプショット	バルカンショット
SHELL	フラッシュシェル	アーマーシェル	エクスプロード

支艾多

武器系統	L1	L2	L3
矢	フリーズアロー	ヒュプノアロー	ドレインアロー
QUARREL	ダブルショット	スナイプショット	バルカンショット
SHELL	フラッシュシェル	アーマーシェル	エクスプロード

PENKO

武器系統	L1	L2	L3
鳥咀	ペンキック	ペンスパート	ペンコカーニバル

巴比斯

武器系統	L1	L2	L3
WHIP	マニアックビート	マッドスピン	メリーゴーランド



武器表

各武器除了擁有不同的射程、攻防力及屬性外，還可能附加一些特殊的能力或魔法，除可參考下表外，遊戲中亦應多加調查武器資料以免浪費它本身的能力。





類別：KNIFE

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ブロンズナイフ	50	1-2	2	0	劍系	無	無
スチールナイフ	250	1-2	7	0	劍系	無	無
ハンターナイフ	1000	1-2	12	0	劍系	無	無
ミスリルナイフ	4600	1-2	12	0	劍系	神聖系	會心率 UP
バタフライナイフ	6400	1-2	14	0	劍系	無	必殺技發動
アサッシンナイフ	7000	1-2	13	0	劍系	無	必殺技發動

類別：SWORD

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
スチールソード	200	1	5	0	劍系	無	無
ブロードソード	750	1	9	0	劍系	無	無
バスタードソード	3800	1	14	0	劍系	無	無
グレートソード	10000	1	23	0	劍系	無	無
カウンターソード	12000	1	23	0	劍系	無	反擊率 UP
ソードオブシヴァ	16000	1	25	0	劍系	無	必殺技發動
レヴァテイン	1800	1	25	0	劍系	無	必殺技發動
ダークサイドソード	24000	1	31	0	劍系	無	必殺技發動（咒）
シミター	200	1	5	0	劍系	無	無

類別：RAPIER

ライトレイピア	150	1	6	0	劍系	破魔系	速度、會心率 UP
バトルレイピア	1500	1	12	0	劍系	破魔系	速度、會心率 UP
マスターレイピア	5000	1	19	0	劍系	破魔系	速度、會心率 UP
ミストレイピア	9000	1	20	0	劍系	破魔系	必殺技發動
マジックレイピア	11000	1	21	0	劍系	破魔系	必殺技發動、MP 回復
シャインレイピア	13000	1	23	0	劍系	破魔系	必殺技發動、MP 回復
ファイナルレイピア	16000	1	28	0	劍系	破魔系	必殺技發動、MP 回復
ゴッドレイピア	22000	1	27	0	劍系	神聖系	タナトス

類別：BLADE

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
アイアンブレード	320	1	7	0	劍系	無	無
バトルブレード	2500	1	13	0	劍系	無	無
クロムブレード	9000	1	22	0	劍系	無	無
ラストブレード	12000	1	25	0	劍系	無	必殺技發動
ルーンブレード	14000	1	25	0	劍系	破魔系	必殺技發動
フォトンブレード	19000	1	27	0	劍系	無	必殺技發動
ベノンブレード	15000	1	24	0	劍系	無	必殺技發動

類別：日本刀

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
小太刀	300	1	6	0	劍系	無	無
忍びの太刀	1600	1	12	0	劍系	無	無
上忍の太刀	6000	1	21	0	劍系	無	無
風切りの太刀	9000	1	22	0	劍系	無	必殺技發動、ヘルブラスト
骨喰りの太刀	13000	1	23	0	劍系	無	必殺技發動
海鳴りの太刀	16000	1	24	0	劍系	破魔系	必殺技發動
村正	23000	1	32	0	劍系	無	必殺技發動（咒）

類別：WING

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
メタルウイング	400	1	5	2	劍系	無	防御、反擊率 UP
シルバーウイング	3000	1	11	3	劍系	神聖系	防御、反擊率 UP
バトルウイング	10000	1	18	4	劍系	無	防御、反擊率 UP
シルフウイング	13000	1	22	4	劍系	無	每回合 HP 回復
ソニックウイング	15000	1	21	4	劍系	無	必殺技發動
コスモウイング	16000	1	21	4	劍系	無	必殺技發動
ゼロウイング	17000	1	22	4	劍系	無	必殺技發動

類別：LANCE

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ブロンズランス	200	1	7	0	槍系	無	無
スチールランス	900	1	11	0	槍系	無	無
ヘビーランス	4200	1	16	0	槍系	無	無
クロムランス	12000	1	22	0	槍系	無	無
ゲイルランス	16000	1	24	0	槍系	無	サポート L2
ホーリィランス	19000	1	26	0	槍系	神聖系	每回合 HP 回復
ドラグーンランス	24000	1	27	0	槍系	魔獸系	必殺技發動
グングニール	26000	1	27	0	槍系	無	必殺技發動

類別：SPEAR

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
スピア	180	1-2	6	0	槍系	無	無
パワースピア	1800	1-2	12	0	槍系	無	無
バトルスピア	5800	1-2	18	0	槍系	無	無
シルバースピア	9000	1-2	19	0	槍系	神聖系	會心率 UP
カウンタースピア	12000	1-2	18	0	槍系	無	反擊率 UP
ランスロットスピア	16000	1-2	19	0	槍系	無	必殺技發動

類別：HALBERT

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ハルバード	480	1	10	0	槍系	無	無
ヘビーハルバード	2800	1	16	0	槍系	無	無
ナイトハルバード	12000	1	23	0	槍系	無	無
ブレイブハルバード	15000	1	24	3	槍系	無	每回合 HP 回復
ロードハルバード	18000	1	25	0	槍系	無	必殺技發動
アークハルバード	22000	1	26	0	槍系	無	必殺技發動、スパークL3
イビルハルバード	24000	1	29	0	槍系	無	必殺技發動（咒）

類別：AXE

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ミドルアックス	90	1	6	0	斧系	無	無
パワーアックス	600	1	10	0	斧系	無	無
バトルアックス	2800	1	15	0	斧系	無	無
グレートアックス	8000	1	21	0	斧系	無	無
ヒートアックス	12000	1	22	0	斧系	無	ブレイズ L2
ギガントアックス	14000	1	24	2	斧系	無	必殺技發動
ドラゴンアックス	15000	1	26	0	斧系	魔獸系	會心率 UP
ガイアアックス	13000	1	25	2	斧系	無	必殺技發動、オーラL1
イビルアックス	17000	1	30	0	斧系	無	必殺技發動（咒）

類別：TOMAHAWK

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
トマホーク	100	1-2	7	0	斧系	無	無
パワートマホーク	1200	1-2	11	0	斧系	無	無
バトルトマホーク	4500	1-2	16	0	斧系	無	無
ルーントマホーク	7000	1-2	17	0	斧系	破魔系	會心率 UP
キラートマホーク	8800	1-2	17	0	斧系	無	必殺技發動
スカイトマホーク	9800	1-3	16	0	斧系	弓系	矢之特性

類別：WHIP

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
チェーンウィップ	7000	1	17	0	魔獸系	無	無
クイーンウィップ	13000	1	20	0	魔獸系	無	必殺技發動
愛のムチ	9000	1	17	0	魔獸系	無	無
ムッチムチ	12000	1	18	0	魔獸系	無	必殺技發動

類別：MACE

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ミドルメイス	280	1	9	0	斧系	無	無
ヘビーメイス	2000	1	15	0	斧系	無	無
バトルメイス	8400	1	22	0	斧系	無	無
セイントメイス	13000	1	23	0	斧系	神聖系	每回合 HP 回復
リベンジメイス	15000	1	23	0	斧系	無	反擊率 UP
トールハンマー	21000	1	25	0	斧系	無	必殺技發動
メスクリンメイス	24000	1	26	2	斧系	魔獸系	必殺技發動

類別：ANK

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
パワーアンカー	9000	1-2	21	0	斧系	無	無
スピンアンカー	15000	1-2	24	0	斧系	無	必殺技發動
クラッシュアンカー	17000	1-2	22	0	斧系	無	必殺技發動
グラビティアンカー	19000	1-2	23	0	斧系	無	必殺技發動

類別：CLAW

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
アイアンクロウ	50	1	3	0	無	無	反擊率 UP
パワークロウ	320	1	6	0	無	無	反擊率 UP
スチールクロウ	1800	1	10	0	無	無	反擊率 UP
バトルクロウ	5200	1	15	0	無	無	反擊率 UP
ミスリルクロウ	8800	1	17	0	神聖系	無	會心率、反擊率 UP
タイガークロウ	10000	1	18	0	魔獸系	無	必殺技發動
ベルセルククロウ	12000	1	19	0	無	無	反擊率UP，ベルセルク
ジギタリスクロウ	13000	1	24	0	無	無	必殺技發動（咒）

類別：GLOVE

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
レザーグラブ	60	1	4	0	無	無	會心率、反擊率 UP
パワーグラブ	750	1	8	0	無	無	會心率、反擊率 UP
ソーングラブ	2800	1	13	0	無	無	會心率、反擊率 UP
スパイクグラブ	6000	1	18	0	無	無	會心率、反擊率 UP
マッスルグラブ	7500	1	18	5	無	無	必殺技發動，アタックL1
スパークグラブ	9000	1	17	0	破魔系	無	スパーク L2
マグナグラブ	8000	1	19	0	無	無	會心率、必殺技發動
ジュエリーグラブ	17000	1	17	0	無	無	會心率、必殺技發動

類別：ANCHOR

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
レザーナックル	150	1	5	0	無	無	會心率 UP
ブラスナックル	1100	1	9	0	無	無	會心率 UP
バードナックル	5200	1	14	0	無	無	會心率 UP
ギガントナックル	11000	1	17	8	魔獸系	無	防御、會心率 UP
ミストナックル	12000	1	18	0	無	無	必殺技發動
ワイヤーナックル	13000	1	17	0	無	無	必殺技發動

類別：ROD

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ティンバーロッド	30	1	4	0	魔獸系	無	無
ブロンズロッド	360	1	9	0	魔獸系	無	アンチスペル
タリスマンロッド	2600	1	16	0	魔獸系	無	フリーズ
メイズロッド	9000	1	18	0	魔獸系	無	必殺技發動，コンフューズ
ミルキーロッド	13000	1	17	0	魔獸系	無	必殺技發動，スリープ
アルケミーロッド	19000	1	17	0	魔獸系	無	必殺技發動，ソウルスチル
大地のロッド	6000	1	15	3	魔獸系	破魔系	ゴーレム
ドラゴンロッド	20000	1	18	7	魔獸系	神聖系	ヘルドラゴン
クリスタルロッド	23000	1	18	5	魔獸系	無	ティアマット
デーモンロッド	24000	1	23	0	魔獸系	無	必殺技發動，（咒）
地獄のロッド	19000	1	20	0	魔獸系	無	特詩尼專用之杖

類別：鳥咀

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ベンコくちばし	0	1	0	0	無	無	プリティなくちばし
銀のくちばし	600	1	5	0	神聖系	無	必殺技發動

類別：WAND

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
スモールワンド	80	1	5	0	破魔系	無	無
マジックワンド	900	1	10	0	破魔系	無	スリープ
アンガーワンド	3200	1	17	0	破魔系	無	ブレイズ
フールワンド	11000	1	18	0	破魔系	無	必殺技發動，スロウ
チャームワンド	15000	1	17	0	破魔系	無	必殺技發動
ウイッチワンド	16000	1	19	0	破魔系	無	アタック
ボルカノンワンド	15000	1	19	0	破魔系	無	フェニックス
ワンドオブカダス	20000	1	18	8	破魔系	無	ウェンディゴ
アースワンド	24000	1	18	0	破魔系	無	トール
神刃之杖	14000	1	16	0	破魔系	無	巴莎達専用之杖，擁有回復之力

類別：ANKH

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
パワーアンク	200	1	7	0	神聖系	無	ヘルプラスト
セイントアンク	1600	1	12	0	神聖系	無	サポート
ミステリィアンク	6400	1	19	0	神聖系	無	レジスト
ドルイドアンク	8000	1	19	0	神聖系	無	必殺技發動，ヘルブラスト
サイレントアンク	11000	1	20	0	神聖系	無	必殺技發動，アンチスペル
セラフィックアンク	14000	1	21	0	神聖系	破魔系	必殺技發動，サポート
エレメントアンク	15000	1	19	0	神聖系	無	オーラ
アンクオブミトラ	17000	1	21	0	破魔系	無	タナトス

類別：矢

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
木之矢	250	2	8	0	弓系	無	無
鋼之矢	1200	2	12	0	弓系	無	無
ロビンの矢	4500	2-3	17	0	弓系	無	無
王者之矢	12400	2-3	23	0	弓系	無	無
月光之矢	17000	2-3	23	0	弓系	神聖系	必殺技發動，ベルセルク
龍骨之矢	21000	2-3	24	5	弓系	魔獸系	必殺技發動
破魔之矢	24000	2-3	25	7	弓系	破魔系	必殺技發動
カンタレラの矢	26000	2-3	23	0	弓系	無	必殺技發動（咒）

類別：QUARREL

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
ライトクォレル	320	2	9	0	弓系	無	會心率 UP
ミドルクォレル	2500	2	14	0	弓系	無	會心率 UP
ヘビークォレル	8000	2-3	20	0	弓系	無	會心率 UP
ミスリルクォレル	13000	2-3	23	0	弓系	神聖系	會心率 UP
フレイムクォレル	19000	2-3	24	0	弓系	神聖系	必殺技發動
ソニッククォレル	17000	2-3	24	0	弓系	破魔系	必殺技發動

類別：SHELL

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
アサルトシエル	600	2	11	0	弓系	無	無
グレートシエル	3000	2	16	0	弓系	無	無
バスターショット	11000	2-3	22	0	弓系	無	無
マグナムシエル	15000	2-3	24	0	弓系	魔獸系	會心率 UP
ストームショット	18000	2-3	23	0	弓系	無	必殺技發動
メテオショット	24000	2-3	25	0	弓系	魔獸系	必殺技發動

類別：手裏劍

武器名	價值	射程	攻	防	EX1	EX2	追加效果
十字手裏劍	300	2	4	0	弓系	無	無
卍手裏劍	1200	2	8	0	弓系	無	無
巴重ね	4000	2	13	0	弓系	無	無
紫電卍	7000	2-3	15	0	弓系	無	必殺技發動
八方手裏劍	9000	2-3	16	0	弓系	無	必殺技發動
風魔手裏劍	13000	2-3	18	0	弓系	無	必殺技發動

The End



美少女戰士SAILORMOON

今次的主題是……

前幾天筆者在家找資料時，突然從書架上掉下來的一本來，原來是SAILORMOON SUPERS的電影特輯，就這樣，筆者便決定選它作今次的題材。《SAILORMOON》這套動畫絕不陌生，在香港人人皆知，電視上曾播映過四輯故事。而整套《SAILORMOON》系列動畫其實總共有五輯，最後一輯的《SAILOR STARS》則未曾在港播過。另外《SAILORMOON》的電影版共有三輯，在港亦有播映過，只可惜第三輯的電影版到現在仍未曾播映，現在就為大家介紹一下。

TV版的《SAILORMOON》



故事簡介：在地球仍是有一個王國時，在月球上亦有個王國存在，兩者都過着和平的生活。可是有一天，地球上的人被黑暗力量支配，更率兵攻打月之王國，倩尼迪女皇為了自己的子民，便利用「銀水晶」將月之王國的人和地球的第一王子轉世到地球去，倩尼迪女皇亦除即死去。

事隔多年，黑暗王國的美尼亞女皇復活，欲再次支配整個地球。一位中學二年的月野兔，遇上由月之王國來的貓露娜，從而成為愛與正義的美少女戰士SAILORMOON，她集合其餘的四位戰士後與美尼亞女皇對抗。

TV版的《SAILORMOON R》

故事簡介：在第二輯中，故事基本上分為二編，第一編魔界樹編，繼上次與黑暗王國戰鬥後，五位美少女戰士藉着「銀水晶」的力量，五人得以重生，可惜她們失去了過去一同並肩作戰的記憶，一天，從天上來的兩位外星人在日本搗亂，露娜見形勢不對便立時將月野兔的記憶回復起來，於是一場激烈的戰爭在此展開。

至於第二編，來自未來世界的小兔，為了取得「銀水晶」而四處搜索，可惜受到黑月帝國的人追殺，幸得月野兔等人相救，最後月野兔終於知道小兔真相，與她稱是來到未來世界將黑月帝國打倒。

TV版的《SAILOR STARS》

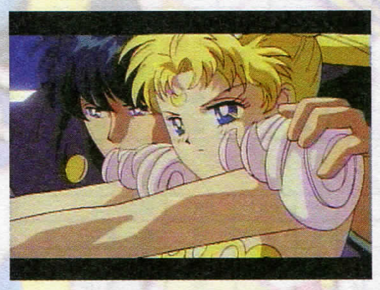
故事簡介：既是最新又是最後的一輯《SAILORMOON》動畫，故事說到由外太陽系來的SAILOR戰士，為了找尋公主的下落來到地球，她們以男性的身份在地球上生活，而且還遇上月野兔等人，這時在宇宙中，新的敵人SAILOR GALAXY出現，還奪去SAILOR戰士的水晶，結果由SAILORMOON將她原來的心靜化，變回原來善良的SAILOR GALAXY。







電影版的《SAILORMOON R》



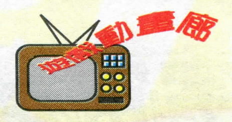
故事簡介：一天，一位控到基斯利安之花的宇宙人菲奧尼來訪，自稱是地場衛的朋友，但他卻向月野兔等人動武，原來他是由為了「約定」而來，除了帶着一群植物來到地球，吸取人們的能量外，還捉了禮服矇面俠去，SAILORMOON當然不能放過他，於是便連同戰友到達他的大本營去，救出禮服矇面俠後利用「銀水晶」的力量將控制菲奧尼的基斯利安之花消滅。

電影版的《SAILORMOON SUPERS》

故事簡介：在某天，在十番街的晚上響起奇怪的笛聲，這笛聲將一些正在造夢的小孩帶走，這事竟然發生在小兔身上，SAILORMOON前往調查後發覺這是女王巴迪亞的所為，五位SAILOR戰士為了拯救小兔，便向女王巴迪亞挑戰。雖然很不容易將小兔救出，但是敵人的力量之強，只得SAILORMOON並不能應付，於是小兔都變成SUPER SAILORCHIBMOON一同將巴迪亞擊倒。



TEXT：美少？——MS
鳴謝：美少年——丁丁君



《SAILORMOON》

GAMES 樣樣有

《SAILORMOON》遊戲系列可說是甚麼都有，格鬥、動作和RPG都齊，唯獨是沒有SHOOTING遊戲。可是由於有不少人認為這些遊戲都是供給女孩子玩而錯過了，其實它的遊戲性質並不差，如「超任」的《美少女戰士SAILORMOON~ANOTHER STORY~》是個好例子。

各遊戲推出年表 註：以下年表只供家用機使用

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
18-12-1992	《美少女戰士SAILORMOON》	ACT	GB	3500日圓
27-8-1993	《美少女戰士SAILORMOON》	ACT	SFC	9800日圓
29-12-1993	《美少女戰士SAILORMOON R》	ACT	SFC	9800日圓
22-4-1994	《美少女戰士SAILORMOON R》	ETC	GB	3800日圓
8-7-1994	《美少女戰士SAILORMOON》	ACT	MD	8800日圓
15-7-1994	《美少女戰士SAILORMOON S今次用PUZZLE來幹》	PUZ	SFC	6800日圓
5-8-1994	《美少女戰士SAILORMOON》	AVG	PC-SCD	8800日圓
25-11-1994	《美少女戰士SAILORMOON COLLECTION》	ETC	PC-SCD	8800日圓
16-12-1994	《美少女戰士SAILORMOON S~場外亂鬥！？主角爭奪戰~》	FIG	SFC	9980日圓
27-1-1995	《美少女戰士SAILORMOON S》	ACT	GG	4800日圓
24-2-1995	《美少女戰士SAILORMOON S來連鎖》	PUZ	SFC	6800日圓
17-3-1995	《美少女戰士SAILORMOON S》	FIG	3DO	8800日圓
22-9-1995	《美少女戰士SAILORMOON~ANOTHER STORY~》	RPG	SFC	11800日圓
8-12-1995	《美少女戰士SAILORMOON SUPERS輕鬆PANIC》	PUZ	SFC	7980日圓
8-3-1996	《美少女戰士SAILORMOON SUPERS~真．主角爭奪戰~》	FIG	PS	7980日圓
29-3-1996	《美少女戰士SAILORMOON SUPERS~全員參加！！主角爭奪戰~》	FIG	SFC	7980日圓
27-9-1996	《美少女戰士SAILORMOON SAILOR STARS輕鬆PANIC 2》	PUZ	SFC	3980日圓
29-11-1996	《美少女戰士SAILORMOON SUPERS~VARIOUS EMOTION~》	FIG	SS	5800日圓

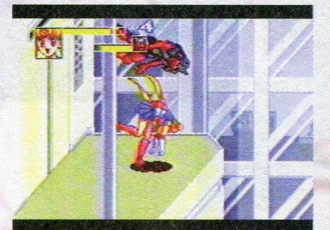
《美少女戰士SAILORMOON》

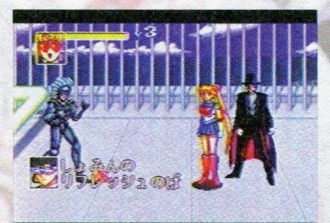
GB/ BANDAI/ 92年12月18日/ ACT/ 3500日圓/ 1P

動畫《SAILORMOON》人氣急升後，立即在GB上推出第一隻《SAILORMOON》的遊戲，基本上遊戲的玩法是橫向動作，不過在這之中加入了RPG的成份，例如在十番街上打探情報等事。而且還加入了動畫中的SAILOR V遊戲。









《美少女戰士SAILORMOON》

MD/ MA-BAI/ 94年7月8日/ ACT/ 8800日圓/ 1P

繼「超任」兩集的《美少女戰士SAILORMOON》後，BANDAI便在MEGA DRIVE上推出類似作品，以橫向動作來進行遊戲，不過與「超任」版有所不同，每一個STAGE的背景是重新製作，可惜不能二人一起玩。

《美少女戰士SAILORMOON COLLECTION》

PC-SCD/ BANPRESTO/ 94年11月25日/ ETC/ 8800日圓/ 1P

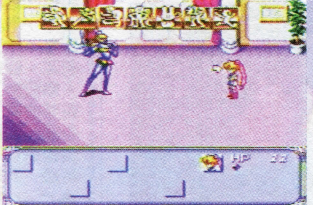
《SAILORMOON》遊戲系列除了有以上的動作類形外，還推出過另類的遊戲，就像BANPRESTO推出的《美少女戰士SAILORMOON COLLECTION》，分別有五種MINI-GAMES玩，每次取勝後均可取得不同的片段，事後可隨時觀看，對於那時沒有次世代遊戲機來說，是一個很不錯的遊戲啊！





《美少女戰士SAILORMOON~ANOTHER STORY~》





SFC/ ANGEL/ 95年9月22日/ RPG/ 11800日圓/ 1P

這是《SAILORMOON》遊戲系列當中，唯一一隻RPG，遊戲故事全屬於原創，而遊戲中的人物都忠於原著，除了有齊所有SAILOR戰士外，還有回原著中出現過的敵人。在戰鬥時亦可使用必殺技和合體技，合體技還可自行配搭，可說是很不錯的遊戲。

《美少女戰士SAILORMOON SUPERS~VARIOUS EMOTION~》

SS/ ANGEL/ 96年11月29日/ FIG/ 5800日圓/ 2P

在次世代遊戲機中，最後的一隻《SAILORMOON》系列遊戲，是一隻純格鬥遊戲，故事方面完全與原著無關，只是一班SAILOR戰士來互相打鬥，最後的勝利者就能成為主角。

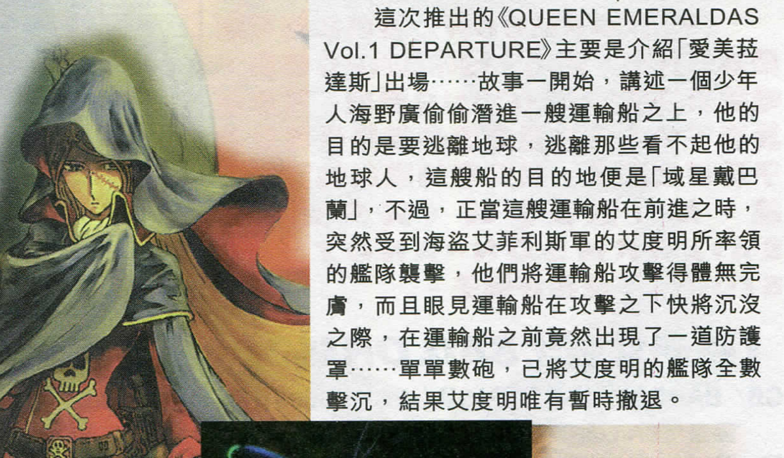




宇宙是她的家・亦是她的生存之所
她是真正的女中豪傑・她的名字是「愛美菈達斯」

主持：天下一之無責任男

如果大家是比較「老練」的動畫迷的話，對於《銀河鐵道999》和《宇宙海盜》的故事一定會非敘熟悉，不過，對於在這些故事之中出現過的人物又有何認識呢？在這些作品之中出現過最多的相信會是「愛美菈達斯」了。在松本零士的動畫世界之中，有多套作品是互有關連的，其中三套便是《銀河鐵道９９９》、《宇宙海盜》和《ＱＵＥＥＮ EMERALDAS》，在這三套作品的人物往往會在對方的作品之中出現，這是非敘敘見的現像，而在這個廣大的故事世界之中，宇宙便是他們的家，而夏羅古和愛美菈達斯可以說是宇宙之中數一數二的「宇宙俠盜」，對地球政府而言，這二人的存在一個不能解決的問題，而對其他的宇宙海盜而言，他倆更加是「死神」一樣的人物……



這次推出的《QUEEN EMERALDAS Vol.1 DEPARTURE》主要是介紹「愛美菈達斯」出場……故事一開始，講述一個少年人海野廣偷偷潛進一艘運輸船之上，他的目的是要逃離地球，逃離那些看不起他的地球人，這艘船的目的地便是「域星戴巴蘭」，不過，正當這艘運輸船在前進之時，突然受到海盜艾菲利斯軍的艾度明所率領的艦隊襲擊，他們將運輸船攻擊得體無完膚，而且眼見運輸船在攻擊之下快將沉沒之際，在運輸船之前竟然出現了一道防護罩……單單數砲，已將艾度明的艦隊全數擊沉，結果艾度明唯有暫時撤退。

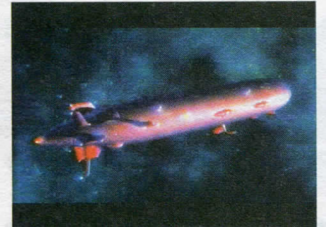


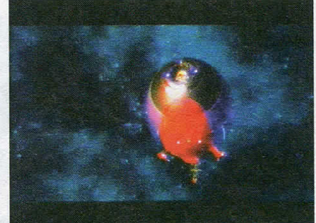
運輸船到達「域星戴巴蘭」之後，海野廣好不容易才在酒吧之中找到工作，不過，艾度明的部隊為了找到攻擊他的人而找到來這個域星之上，結果在酒吧之中海野廣和他們大打出手，就在千鐵鈞一髮之際，愛美菈達斯出手為海野廣解圍，而當艾度明知道她是愛美菈達斯之時，真是給嚇個魂不附體……看到海野廣，令愛美菈達斯回想起自己年青時的友人，這人亦是創造「QUEEN EMERALDAS」和「愛干達號」的人……

「我是愛美菈達斯，我是一個飄浮在遠的星之海之中的女人……」

以上是在開場和結尾時出現的說話，這說話代表了愛美菈達斯的真實內心世界，不過，這似乎是一個非敘悲觀的人的說話呢。













◆開始時製作精采的3D「QUEEN EMERALDAS」

◆DATA◆
原作・設定：松本零士
製作：菊池笛人・円谷
監督：淺田裕二
劇本：神尾 麥
人物設計・作畫監督：增永計介
機械設計：板橋克己
機械作畫監督：沢田正人
美術監督：工藤ただし
音樂：大島ミチル

◆CAST◆
愛美　達斯(エメアルダス)：田島令子
海野廣：林原 惠
路・羅奧(ル・ロウ)：緒方賢一
巴拉路達(バラルーダ)：麻上洋子
路達(ルーダ)：宮村優子
艾度明(エルドメイン)：鈴置洋孝
嘉莫奴(ガモル)：小杉十太郎
老闆：柴田秀勝
船長：小林清志
一等航海士：家中 宏
大山トチロー：山寺宏一
夏羅古(ハーロック)：井上真樹夫

英雄時代再次來臨 龍之子的英雄再生！

說到由龍之子所製造出來的英雄人物，大家一定會想到《神勇飛鷹俠》和《小雙俠》等作品，不過，龍之子已經很久沒有真正的英雄出產過了，實在令龍之子的支持者感到非常憂心，現在大家可以放心了，因為龍之子終於也有新的英雄人物誕生了，他的名字是「GAWL」，而作品的名字便是《GENERATOR GAWL》！

故事的發生背景是在未來的2007年，匯集最新科技的皇樹學園都市的高等部之中。一天，有三個轉校生來到這裏，他們分別是嘉路(GAWL)、高治(COUJI)和龍(RYU)，由這天起，這所學園已經被捲入了一場非常激烈的戰鬥之中，可是之中沒有一個人留意到這事的發生……不過，所有前來的敵人也是衝着那三名轉校生而來的，而每次迎擊那些來襲的異形的便是一個自稱為「GENERATOR」的傢伙，不論是速度又或是力量，這傢伙均比人類大出不知多少倍，究竟嘉路他們是甚麼人呢？為何異形生物要襲擊他們呢？一切均要看了這套作品之後才能知曉。《GENERATOR GAWL》預計在1998年秋季開始播放。

嘉路

轉入「皇樹學園」的嘉路是一個非敘明快樂天的人，而且做事每每能夠向前看，是一個非敘積極的人。他是藉着一種名為「INK ROOD CELL」的物質變身成為「GENERATOR GAWL」。16歲





高治

在三名轉校生之中，高治可以說是一個頭領的身份，他是一個非敘精明的人，他的為人亦異敘冷靜，當然，他是一個有非敘高判斷力的人。17歲

龍

他是一個天才的才年科學家，然而在他那和善的面孔背後，是很易流露出真正的感情出來，他是非敘慕嘉路的男子氣概和高治的冷靜。16歲

瑪莎美

她是嘉路等人住宿的宿舍主人的女兒，而且她亦是嘉路的同級同學，由於她對嘉路等人的興趣，使她多次陷入危險的境地之中。16歲



菈捷美

她和瑪莎美、嘉路是同級同學，她為人非敘文靜，不過，她亦是唯一知道嘉路等人秘密的人，幸而她為嘉路等人一直保守着這個秘密。16歲

他們更年青．更有勇氣 全新勇者「BANGAN」登場

相信大家也非敘清楚，在今年年尾會有一隻極其類似《超級機械人大戰》的遊戲——《新世代機械人戰記 BRAVE SAGA》推出，其中是以SUNRISE之中的「勇者系列」中心，再加上裝甲騎兵、機甲界和太陽之牙而組成的，當中最新的勇者便是將會製作成TV動畫的新作品《勇者聖戰バーンガーン》。

《勇者聖戰 バーンガーン》的主要內容是講述在遙遠的宇宙之中，有一種被封印着的絕對邪惡生命體「巨大黑暗」存在，而且這種邪生命體突然再次復活過來……這種生命體的能量是來自其他生命體的「惡意」和「憎恨」，而「巨大黑暗」則看中了地球這個充滿「食糧」的星體。察覺到邪惡再次復活的「偉大意志亞斯達路」於是派出「聖勇者」出動往各個不同的星系，而派來地球的便是「聖勇者 BAN」，要與邪惡作戰，聖勇者一定要有「勇氣」的支援，而本故事的主人翁——芹沢瞬兵便是一個擁有巨大「勇氣」的少年人，於是，「BAN」便棲宿在只有15cm大的遊戲機「VARS」之中……



BAN

BAN DASHER

BANGAN

「BAN」在得到瞬兵的「勇氣」之後，與「BAN DASHER」合體後變身成為「BANGAN」。

基路狄

他是因為對瞬兵有着絕對敵意而衍生出來的「絕望戰士」，他一直是依附着「巨大黑暗」的。

芹沢瞬兵

本故事的主人翁，雖然是一個小6學生，不過生得比其他人細小，然而，他是一個非敘樂觀的人，而且，在玩他姊姊所設計的機械人育成格鬥遊戲「VARS」之上異敘的出色。

相羽菜菜子

她是瞬兵的戀人(？)，其兄長相羽真人是一個太空人，在一次宇宙旅程之中不知去向。





遊戲性質：實時戰略
發售日：未定
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 133MHz,16MB RAM Windows 95, 32MB RAM Windows 98
文：神之黃昏

前言

在外國大受歡迎的卓上戰略遊戲《Batter Tech》，雖然在電腦上己出現了很多改編遊戲，但大部都是以立體射擊和動作形式為主，如今終於有一集以戰棋形式來進行的《Batter Tech》改編遊戲，它就是快將推出的《Mech Commander》了。



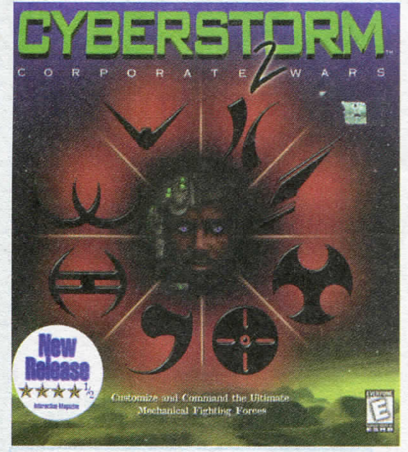




遊戲簡介

雖然玩者在遊戲中的身份是軍人，但並非一開始就擁有最強軍備，而是必須在戰鬥中得到分數，然後購買新的機械人和武器，不過在戰鬥中所擊毀的敵方機械人，是可以在戰後將它據為己有，遊戲在戰鬥時會以實時模式進行，己方在每場戰鬥最多可以出動十二架機械人，但會有總重量限制，即是全部機械人的總重量不得超過指定上限。武器方面有實彈、光學和飛彈三種類別，實彈和飛彈會有彈數限制，光學兵器則沒有彈藥限制，而各種武器均有射程距離分別，在與攻擊目標保持長距離之下，短程武器絕對沒有用處，但相反地與攻擊目標保持短距離的情況下，長程武器的命中率亦會大大減低，玩者在戰鬥時，可以下令調整部隊與敵人距離，但除了裝配在機械人的武器之外，玩者更可以在戰鬥中，命令一些支援部隊來作出空襲和計時爆彈等攻擊，其威力更是遠超普通武器，不過彈數就非常之小。





發行商：Dynamix
遊戲類型：SLG
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：Windows 95, Pentium 90 Mhz, 16MB RAM, 240MB Hard Disk

By：HERC Commander羽

Cyberstorm 再戰江湖！！

不知道重有沒有人會記得多年前由Sierra公司推出的一隻名為《Mission Force：Cyberstorm》的遊戲呢？當時實時策略遊戲正大行其道，而偏偏這隻Cyberstorm卻是採取回合制，使不少人就此忽略了這隻好Game中的好Game。（沒有騙您，到第二集推出前筆者還在重玩第一集呢！）然而第二集推出了，它到底有多少改進呢？就讓我們來看看吧！

遊戲簡介

《Cyberstorm 2：Corporate Wars》（以下簡稱CS2）的故事是描述八個財團於宇宙間爭取礦物的戰爭，玩者可以從這八個財團出選出一個來進行遊戲。每個財團會有自己不同的優點和缺點，例如有些在科技上比較優勝的，在研究新武器時會比其他財團快。但他們能從開礦上收到的利益可能會較少。另外，《CS2》加進了實時戰略和回合制的選項，可讓玩家因應自己的喜好而選出遊玩方式。

HERC Base

當正式成為了一個財團的師令官後，您便要進行選擇興建基地的星球和地點。在一個星系裏的星球會有不同的地理和環境，要顧全到戰鬥機械人能否在該地形、溫度和引力發揮到最佳功效。接著就是進行基地開發的時候。

和上一集不同，玩者必需要增設自己基地內的設施以應付這長而消耗金錢的戰爭。透過霸佔礦物來取得收入。而同時，其它的財團亦會對您的採礦地點和基地進行侵略。所以您亦可指派軍團在所屬地方進行巡邏，以免被突如奇來的軍團擊破。

Bioderm Facility

Bioderm是一些專門開發出來駕駛HERC在危險地區中工作或作戰的模擬駕駛員。在遊戲中，玩者可從選單中挑選一隻Bioderm出來建造。又或者自行設計出一種Prototype。隨著玩者開發研究，所能造出的Bioderm性能將會提高和更穩定，壽命亦會更長。

評語

今集比上一集更優勝的地方是玩者不再只是一名帶領隊伍去攻擊敵人的師令，而是要同時顧及開發和守備的方針。但就因為這樣遊戲的難度提高了許多。往往在未來得及開發軍團時己被其他財團聯手打敗。首先整備好守備基地的軍團是必需的，同時亦要增設砲台來防備敵人隨時入侵。其次就是開發輸出力更高的推進器，讓重裝備的機體可以及時趕入戰團。

整體來説遊戲不俗。但個人認為上一集好像比較好玩。讀者們覺得呢？

HERC Hanger

遊戲中共有64種不同的戰鬥機體，它們均有不同性能，例如探子型、快速型、重火力型等。玩者可按自己喜歡而改變該機體所攜帶的武器、雷達、推進器和裝甲。務求做出最適合自己那種戰法的完美機體。





製造商：Voltion/Interplay
遊戲性質：SLG
發售日：已發售
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 166 MHz/ 32 MB RAM
註：支援多張 3D 加速卡

文：銀河戰將仁魂

這一次，遊戲名作《Descent》採用了另一種遊玩方式，與大家共翔虛空，力拒來侵犯的敵人，來吧！宇宙最精銳的機師們！為和平奮戰啊！

星際中的死戰

簡單來說，《Descent: Freespace～The Great War》和「Wing Commander」或「X-Wing/TIE Fighter」這類遊戲十分相似，同樣都是讓大家駕駛各款戰機，在無窮盡的太空中，努力完成各有特色的任務，喜歡這一類遊戲的朋友就不要錯過，（仁魂就當然不會啦！）其中的一項最大的特色是，對應一些震動搖控桿，使大家有更為真實的機師感覺。其次，電腦的人工智能也有所提高，起碼它會懂得圍攻你，仁魂的最高記錄是給六架敵機合力殺死。

此外，這遊戲的另一個賣點是，線上對戰能夠容許十二人同時對戰，這可以說是較「X-Wing/TIE Fighter」更為優勝之處，而且亦準備設立等級制度，不過我們發現在計算戰績方面仍有錯誤，因為可以突然倒扣擊落戰機的數目，又可以……



快些入伍吧！

多人對戰方面的感覺實在十分美妙，如果大家想親身體會的話，首先（可以問朋友借碟）安裝程式，去到http://www.parallaxonline.com登記，大約半小時之後，便會以Email回覆各位，於是在「Multioption」中設定便可。順帶一提的是，大家要使用「咪高峰」的話，在Chat時緊按「'」（或～）鍵，而在遊戲中則緊按1鍵；若希望在遊戲途中，向戰友發出訊息的話，可以按一下2鍵，再於輸入字句後按Enter鍵，便可以完成了！

DESIRE 完全版

發行商：C's ware
遊戲性質：AVG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95／PENTIUM 100MHz／24MB RAM
text：ABO

完全版尋求完全結局

本遊戲是採用Multi-Side System的指令選擇式冒險遊戲。玩者可以分別扮演Albert和Makoto兩位主角，不斷解開故事中出現的謎。在Albert編中，身為新聞記者的Albert為了探索Desire研究設施的謎而身陷險境；在Makoto編中，身為Desire技術主任的Makoto將會對謎題的真相有更真切的了解。

探索過程中，在你面前會陸續出現不同個性的人物，他們每一個人都有自己的想法和不為人知的身份。玩過這兩個劇情後相信你都能感受到那種微妙的人際關係。為什麼當時他會採取那種行動呢？為何她當時會那樣心不在焉呢？當你扮演另一角色而知道真正理由後，相信都會感受到那份衝擊。

有玩過 SATURN 版《DESIRE》的朋友或者已經知道，遊戲的第三位主角究竟是何許人也。既然今回的電腦版堪稱為完全版，完全版當然比 SATURN 版有更多內容，不要以為只是加入H場面、CG Mode、Movie Mode和Omake Folder這樣簡單。

故事概要

Albert 編



SNT 的新聞記者，為了採訪而隻身前來南國小島Desire。對於跟外界拉起一道鐵幕的Desire來說，這次破例讓記者採訪實在是一件令人感到意外的事。但是Albert在海濱救起的少女Tina，令一直緊扣着她的命運螺旋再次開動。連續殺人、爆炸事件令Desire增加一重神秘感。直至最後Albert仍未能揭開背後的真相…。



Makoto 編



Makoto是Desire的技術主任，她曾為研究所帶來的潛在危險而向總監督提出中止研究的建議，只是她的提議並未受理。此時不安的她收到兩個意想不到的消息：其一是間諜的潛侵，另外是控制裝置免於暴走的磁片被盜走了。究竟這兩件事有何關係呢？



發行商：KING RECORDS／角川書店
遊戲性質：ETC
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWIN95、16MB RAM
備註：機動戰艦 NADESICO 1000% COLLECTION
必須有 Internet Explorer4.01或
Netscape Navigator4.04以上才能運作
TEXT BY HAJIME 少尉



機動戰艦 NADESICO 1000% COLLECTION

Let's Enjoy Nadeesico！VOL.1

機動戰艦搶錢行動三部曲的首兩作……

《機動戰艦 NADESICO 1000% COLLECTION》方面……

在這個DATA集之中，除了有OPENING、ENDING、各話名場面的片段、劇情簡介、製作資料之外，CD上還收錄了一首由女主角御統由莉嘉主唱的幻之名曲（！？）「私らしく。v，不過……聽的時候請有一定的心理準備……（笑）此外，隨盒附送星野琉璃Q版貼紙一大張。


■壯觀嗎？
■音聲 Player


■名場面
■有片段看
■其它資料也很豐

《Let's Enjoy Nadesico！ VOL.1》方面……

在這個桌面裝飾及應用軟件集內有大數十幅圖像（可作為 Wallpaper）、好幾個win95用的「多嘴」時鐘，「多嘴」計算機，當然少不了圖像icon、動畫游標和螢幕保護程式。此外還有動畫內各人物的聲音檔（音聲 PLAYER），可以設定在win95上使用。此外，隨盒附送御統由莉嘉Q版貼紙一大張。

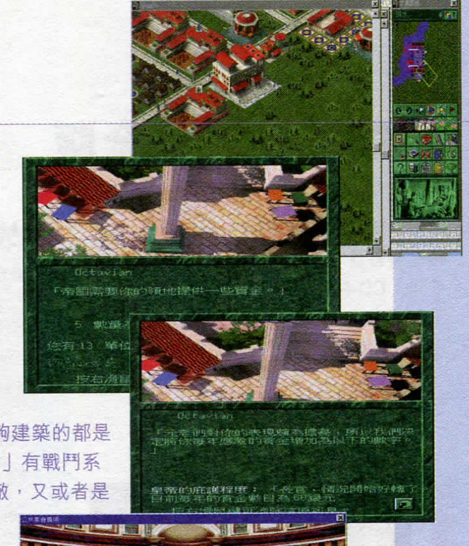

■精美的畫像

總結：

資料性方面，《機動戰艦 NADESICO 1000% COLLECTION》的確相當詳盡，特別是那些從未公開過的幻之設定已是值回票價。不過必須以IE4或Netscape4去執行，實在對沒有上網的用家不甚方便。而《Let's Enjoy Nadeesico！VOL.1》最有趣的還是音聲 PLAYER 部份，而系統性能測試程式（可以顯示出閣下電腦的資源和性能參數）也非常有趣，只是螢幕保護程式方面就比較失色了！不過如果是《NADESICO》迷的話，這兩套軟件和快將推出的《Let's Enjoy Nadesico！VOL.2》都是非買不可的了！

凱撒大帝II【中文版】

發行商：第三波
遊戲性質：SIM
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：WIN95、Pentium 90以上、
8MB RAM、至少25MB的硬碟空間
© SIERRA
TEXT BY：路人



帝王之路

你會成為在公元前三世紀羅馬轄區的地方官，你只需直接向帝王負責，不過你一開始能取得的經費相當有限，而且會隨帝王的喜惡而調整，你的目標是把一無所有的領地，變成一個繁榮的羅馬都市，而這時你將要向另一個自治區挑戰，隨著你一再的成功，屬於你的帝國也會慢慢地形成。而當你擁有足夠的領地，且將帝國的威名遠播到各方後，你將會獲得至高無上的稱號－凱撒大帝。

遊戲方式

「凱撒大帝」跟「SIMCITY」系列一樣使用實時方式進行遊戲，而能夠建築的都是羅馬時代的建築物，而和「SIMCITY」系列最大的分別是「凱撒大帝」有戰鬥系統的設定，你的工作除了是發展市鎮，還要在外敵入侵時指揮軍隊對抗外敵，又或者是帶領軍隊擴展領地。至於城市建設方面就和一般的模擬遊戲差不多

中文化之後・・・



相信英文版的「凱撒大帝」很多人都已經玩過，但中文化之後的效果又如何呢？主要跟英文版最大別當然是由英文訊息變成中文，但這卻是最大的問題，因為中文化之後中文字體極之難看，就好像是強行中文化似的。不過遊戲的內容不錯，喜歡模擬遊戲的朋友別放過喔。

精裝電腦狗仔隊

行動：PC仁魂．改

暗黑的戰區

早前Activition正式與三間新成立的公司，建立第三廠商的關係，這些公司分別是Nihilistic Software、Redline Games及Raster Productions，它們可以運用Activition的資源和技術支援。

此外，由前Activition僱員Andrew Goldman（Battlezone和Spycraft的負責人）及Josh Resnick（Dark Reign的負責人、MechWarrior 2的監製）組成的公司——Pandemic Studios，亦與舊公司達成協議，Activition將會發行由Pandemic Studios開發的五隻遊戲，首兩隻已經肯定是《Battlezone》和《Dark Reign》的續篇，預計1999年夏季推出。

朗拿度遊戲

Infogrames公布已經與Nike及朗拿度達成協議，取得為期三年的同意書，製作一系列的足球遊戲，當中不單有朗拿度樣貌呈現，而且這位貴為世界足球先生的巴西國家隊核心球員亦會參與遊戲的製作，這足球遊戲系列全以立體圖像製作，預計在今年年底左右陸續推出，分別有個人電腦、Nintendo 64和PlayStation版本。

場外消息

· White Wolf和Hyperbole Studios正合作開發依據White Wolf角色扮演遊戲《Mage: The Ascension》的一隻互動性CD-ROM，以及多人共玩的Internet遊戲。

· 開發《Deadlock II: Shrine Wars》的Cyberlore Studios正在製作戰略加冒險的遊戲，名為《Majesty》，遲些再作公布。

· Zombie很快就會推出《SpecOps: Ranger Lead The Way》附加碟，今次會有三個新任務和增加多人對戰功能，至於續篇《SpecOps: Green Beret》預計1999年中面世。

· MicroProse推出了《Magic: The Gathering》Manalink的外語版本。

不用月薪的火鎗隊

Multitude最近宣布網上連線動作遊戲《FireTeam》將不會收取任何月費，同時亦都準備接受大家在網上訂購，而遊戲預計在今年八月推出。據知所訂購的《FireTeam》產品則名為「Direct-to-Consumer」，價錢是美金59.95元，除了一隻遊戲CD之外，還有彩色說明書，一套神秘的軟件，以及兩個印有Multitude標誌的Andrea N65頭載通訊器。

精裝網上新聞中心

文：莫探員

ICQ收購再收錢！？

正確報道：Mirabilis已經將現時超過1,300萬人使用的ICQ「全套服務」，以3億美元售予AOL (American On-line)。據稱Microsoft及Yahoo亦曾有意收購，不過因價錢問題未能成功。而Mirabilis曾表示今年內決不會收取用戶費用。

謠言報道：及後，四處傳聞AOL會於ICQ被正式收購後隨Netscape Communicator附送、改為收費服務，每段訊式收費$0.1美元云云。結果此等謠言再經一輪作大過程之後一傳十、十傳百，更有人在新聞組呼籲簽名反對，聲音始趨彼落。

澄清報道：鑒於假消息謠言滿天飛，Mirabilis最終要在ICQ網頁作出澄清，ICQ仍然會根據目前的方式，不論你用那間ISP或身處何地，依舊向全世界的網友提供服務。唯一肯定的ICQ已是AOL囊中物，這是不變的事實。（莫探員）



世界盃「大賭波」！

香港自世界盃開賽以來，相信大家日日睇球賽、講波經、估波膽，不過有人要以身試法，日日上網賭波！

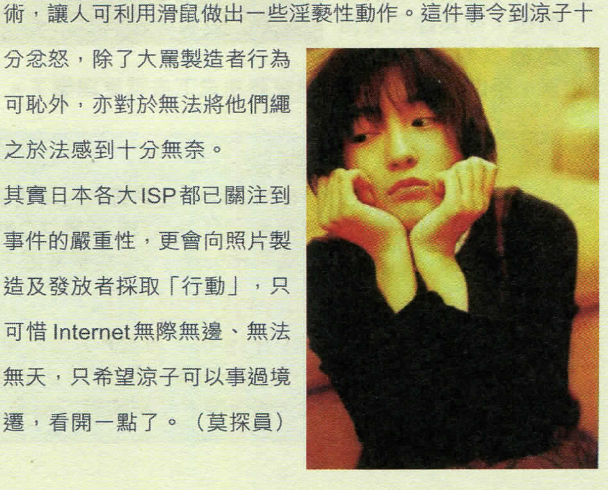
據香港警方表示，雖然現時大多數賭波網站都是處於海外，但有不少人卻通過互聯網，利用塑膠貨幣下注(例如：信用卡)。更發現有香港的不法分子在海外建立賭博網站，逃離法網。他們曾調查一個以美國為基地網上賭場，最後發現有關網站是由一名香港人策劃經營，但因其「賭場」屬美國網站，令警方搜集證據指證有關主腦時遇上不少障礙，要花大量人力及時間搜集足夠證據，才可提出檢控。

雖然以香港現行法例，對於在網上發生的罪案暫時未有明確定義，不過仍會密切留意事態發展，杜絕以香港為基地的賭博網站，莫令非法賭風一再興盛。（莫探員）

廣末涼子唔鐘意！

近日網上及新聞組不時流傳各女明星的「移花接木」三級相，有意無意間大家或許遇上。這類風氣在日本更為猖獗，「受害」女星不計其數，而廣末涼子可算是最大受害者之一。

事緣近日在東洋的網頁上，出現了大量的涼子三級照片，那些照片不單造得天衣無縫，還加上了類似QuicktimeVR的技術，讓人可利用滑鼠做出一些淫褻性動作。這件事令到涼子十分忿怒，除了大罵製造者行為可恥外，亦對於無法將他們繩之於法感到十分無奈。



其實日本各大ISP都已關注到事件的嚴重性，更會向照片製造及發放者採取「行動」，只可惜Internet無際無邊、無法無天，只希望涼子可以事過境遷，看開一點了。（莫探員）

GAME 畫廊



佳作獎:

姓名: LAU WAI YIN
年齡: 14
性別: ? ? ?
(也許是女吧~~~)

教主有話說:

呀呀,《遊擊宇宙戰艦》呀~~,麻宮的作品我也是捧場客來的。唔,說回畫面本身。教主一望上去,感到這是一幅「蠻有自信的畫」,它給我一種「敢於嘗試」的感覺。(不好意思,主觀了點~~)而有看過畫評的教友,也知道我對構圖這東西是蠻執著的,而這作品嘛,此方面也可算是OK啦。(喂,不要太吹毛求疵好不好?人家只得14歲……)然而,有些人物的面相也出現了歪曲情況,這是初畫者極常犯的通病哩。至於這幅畫的中心:全身的由莉加,雖有點點回頭大身細,但問題還是不大。反而,她右手的尾指結構好像有點問題喲。



優秀作品:

姓名: 黃秋燕
年齡: 16
性別: 女

教主有話說

最近這位教友一次過寄了好幾張作品來,在這裡先說聲多謝。而在隨函之來信中得知她從14歲已經開始儲畫,而且到現在已超過千幅。唔~~,此時我望望她寄來的作品,心中沉了一沉。繼而起了一個問題:「是否這千幅作品都是大同小異的呢?」「是否都是以一至兩個大頭為主、再以其他線條來營造氣氛??」如果「是」的話,阿小燕是否須要給自己一個突破?無疑的,你已有一定的上色技巧,然而可以試試將此技術用於其他畫面、構圖、感覺之中。如畫全身的人物;如畫以景為主、人為次的畫;如畫以事件引發出來的心中主題,有N那麼多個主題啊。可能在初嘗試時會遇上困難,克服它吧。我期待著你下次的作品,會給我耳目一新的感覺。

優秀作品:

姓名: W.W
年齡: 18
性別: 男

教主有話說:

噢,非常聰明的作者哩,不知在哪裡把《XENOGEARS》的LOGO CUT了下來,如是者就不用畫LOGO了。被畫了全身的女主角,其身體比例、結構都有沒有問題。而其餘三個角色的表現手法也不錯,不過若果混色效果再花些功夫下去就更理想了。



優秀作品:

姓名: 米米
年齡: 19
性別: 女
畫題: 黑

教主有話說:

哎~~~,一張COLOR PAINT作品,換言之這是一幅用電腦來繪的作品了,是不?可以的話下次把FILE寄來吧。

這幅畫的氣氛渲染力非常之強,黑黝黝的背景上,還有一些如旋渦的線條,再加上只露出兩隻眼的SEELE LOGO,就好像要把觀眾也吸進去。至於KAWORU嘛,眼神帶著點點憂怨、又有點邪氣。不過甫士這方面,倒有點像賣CALVIN KLEIN的內衣廣告~~。

GAME畫廊參加辦法:

畫稿大少不限,題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話,寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否,皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出,及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯TOUCH!」

其實「編輯TOUCH!」的目的,希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿?)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗?)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會,事不宜遲,快點寫信來啦。

無責任讀者擂台

編輯TOUCH

遊戲誌各位工作人員：

你們好！我是BCS丹呀！是否記得我？我是《櫻大戰》系列和《拳皇》系列的超超級FANS，今次寫信給大家，是想與大家閑聊和相談一些大事（？）！

其一：真要感謝編輯部和攻略部的MS，讓我寫給利尼的信登刊出來，實在是對大家感激萬分啊！！！因為我向許多雜誌社和漫畫俱樂部投過很多文字稿和畫稿，但是都未見過自己的作品被登刊，而我第一次向《遊戲誌》投文字稿，很快便登刊了，我興奮到在亂跳亂叫。我剛打開第75期《遊戲誌》的73頁時，我簡直無法相信自己的眼睛。當時，我呆看了1分鐘，然後在書店裡狂笑了1分鐘，之後又感動到痛哭了1分鐘。再之後，就拿著75期《遊戲誌》去學校讓同學仔羨慕一下（像白痴）！嗯！我BCS丹真的要向大家衷心地講一句：ありがとう！！

其二：我覺得《花組雙周報》這個專欄很好呢！不但可以寫信給自己喜歡的《櫻大戰》系列中的人物，還有遊戲玩（《送給讀者的小玩意》這個遊戲），我真的很喜歡啊！在我看《花組雙周報》時，突然想到一個有趣的專欄，就是—《拳皇雙周報》啦！啊～哈～如果真有此專欄，我想它一定會人氣急升！！因為像《拳皇》這般受歡迎的遊戲有專欄，一定會大受好評！每周可刊出每隊隊伍中，三人的詳細個人資料，還可以訪問他（她們由編輯，筆者們自編訪問過程）很有趣呢！而且又同《花組雙周報》一樣，讀者們可以寫信給《拳皇》系列的所有人物（包括《94》的美國運動隊和草薙京的母親大人草薙靜，又或者是草薙京的祖先草薙旭日）嘩—！來信一定會多到郵箱都"爆機"！嘻！其實我的幾個"遊戲狂"朋友也很贊成，我們都很希望有這個《拳皇雙周報》的專欄，希望各位編輯能考慮一下！

其三：《拳皇98》差不多都要出街啦！我很想知道會不會有新人呢？其實比起新人，我更想《NEW FACE TEAM》繼續出戰呢！因為我除了喜歡《櫻大戰2》的利尼外，也很喜歡《拳皇97》的CHRIS呢！我比較喜歡稱他為克里斯，因為作為男孩的他，克里斯這個譯名，較適合他！我非常、非常喜歡他，第一眼便看中他（因為可愛？！），而且便決心為他設計一個女朋友，更希望我設計的這個女孩，能在《拳皇98》中出戰！這附上的畫便是她的人物設定，而以下是她詳盡的個人資料：

姓名：薩菲爾（SAFIER）
生日：8月19日
年齡：14歲（97年）
出身地：德國
血型：B型
身高：158cm
體重：42kg
3 SIZE：暫為秘密！
興趣：打掃房間，畫漫畫
喜愛的食物：雪糕
擅長的運動：野外登山、足球（？！）
最愛的東西：可愛的動物（特別是貓貓狗狗）、自己的三束長髮和克里斯（CHRIS）
最討厭的東西：不相信自己的人，隨便命令自己做事的人和昆蟲

還有，她與CHRIS是同班同學！其實我真的很希望她能被大家公認為CHRIS的女朋友呢！大家可能會問：「薩菲爾的樣貌和性格會不會就是筆者的樣貌（美化！）和性格呢？」嗯，這個問題，我的回題答是：「也許吧！哈…」很希望《遊戲誌》的各位工作員能將我設計的薩菲爾的資料轉告給SNK公司呢！讓他們考慮將活潑的薩菲爾加入《拳皇98》中，成為CHRIS的女朋友！如果真的可以，我一定又會在亂跳亂叫了！在此之前，向各位說聲：謝謝！

其四：我在半年的努力下，終於完成了一篇關於《拳皇》小說，內容是關於我設計的薩菲爾、二階堂紅丸和CHRIS三人之間微妙的愛情故事。這個故事，我給了它一個較老土（？！）的名字（請別介意！）叫《苦夢》，這個故事分為《始、續、終、餘》四篇，前三篇結局比較慘，不過最後一篇把這個故事，劃上了一個完美的句號（我覺得！）。故事背景，與正版《拳皇》的故事背景有很大出入，但是我善自改變了小小，請見諒！我很想將這個故事的內容完整地寄到《遊戲誌》這裡，讓各位工作人員一起分享我的勞動成果！這個故大概寫了本日記本，連我自己也不知道寫了多少字！總之是很多、很多…如果可以，我更希望編輯們能把我這個故事登刊出來，每一期登一小段，應該不是問題…嗯…寫到這裡，我想罵自己一句：「厚臉皮！《遊戲誌》又怎麼會登刊這些無聊東西，反而，可能給人告你盜SNK公司的版權呢！」嗯…其實，我真的想與大家分享呢！如果各位願意看看這個故事，只要在回信時說一聲，我便會馬上寄過去！請大家多多支持！

其五：有一問題，我想問很久，到底CHRIS的出生地是哪裡？是瑞典，還是瑞士？而CHRIS最擅長的運動：「野外定向」又是什麼？是不是給他一張地圖，標上某個地點或要尋找的東西，然後去野外，找這個地點，或這個要尋找的東西？希望各位能幫我解決以上幾個問題！謝謝！

其六：對了！各位工作人員是否玩過所有《拳皇》系列，而我就玩過了！因為我家附近有一間機舖有齊《拳皇》系列（遲些有《98》！），所以我可以經常去打機，不過對我來說，都是《97》比較好玩（因為有CHRIS？！），不知大家有沒有玩過《94》呢？如果沒有，大可請教我！哈…（又在厚臉皮…）

其七：最後，我想問一下各位工作人員的筆名的來歷呢！而我的筆名的來歷，其實是我在《拳皇》中所喜歡的人的英文名的前一個字母。"B、S、C丹"中，"B"是二階堂紅丸（BENIMARUNIKAIDO）的頭一個字母，而"S"則是我設計的薩菲爾（SAFIER）的頭一個字母，再加上我原名的後一個字"丹"，就合成"B、C、S丹"了（是否有點…）！那麼，各位的筆名，是否也是由自己喜歡的人的名"改裝"而來的？很想知道呢！

P.S：多謝各位工作人員，抽出寶貴的時間與我們閑聊和想談大事（？）！真的很高興呢！一口氣寫出了所有想對《遊戲誌》各位工作人員說的話，輕鬆了很多！不知道這封信能否登刊呢？不過，就算不能登刊也沒問題（因為內容太多，版位不夠？！），只要能收到大家的回信就很滿意啦！就算是代筆也沒問題，我也一樣會開心到扎扎跳的！希望能收到回音！叫人期待呢！

最後說一句：Thank you very much！
Goodbye！
See you！
B.C.S丹上
祝：《遊戲誌》銷量，全宇宙NO.1！《遊戲誌》各位工作人員工作愉快！
身體健康！
笑口常開！
98.5.30

教主的回覆:

由於此信沒有注明是給哪一個編輯，那麼就由教主我代為回覆啦。唔~~，從字裡行間的興奮程度來看，這位教友絕對是百份百的忠實讀者。但願你知道此信刊登的時侯，不會大跳大叫得把房子也弄破吧~~~。

說起來，這信也附有不少問題啊。CHRIS的出身地是瑞典、嗜好是烹飪。至於野外定向是甚麼，好像跟遊戲機沒有甚麼關係~~。而小說的事嘛，由於版位關係，看來不必了。

至於各編輯的筆名由來，要講就真是一匹布那麼長。KOTARO是「蒙面超人BLACK」主角—「光太郎」的日語羅馬音。ZAC嘛，佢自稱是因為平時打街機時若有幸「簽名」，通常只有三格位，所以便將自己名字的頭3個字母「簽落去」，於是乎就成了現在的筆名。而小健健呢，與綠毛小春納也納的「綠毛小春」一樣，是ZAC那個混蛋口痕係咁講，講吓講吓就成為了筆名（但「納也納」不是ZAC所「賜」，佢自稱是因為友人們平時叫他「喂！呀立！」，之後取其諧音而成）。

至於AGENT X，他說是由「X FILE」中取得靈感云云。而酒井明樹就是「酒井法子」+「鈴明美」+「美樹本晴彥」。而NASH、霸王丸及天草四郎 時貞是直接借用遊戲人物名。而米奇就是直接把英文名音譯過來。零式迪爾原來是飛機名「零式」+超音鼠的伙伴「TALES」而來的。古拉拉_B是火星話的「哈囉」的意思（是古拉拉_B自己作的！）。而FUKUDA是「福田」的日語羅馬音，而他用這名字的原因，是因為他在中學時代打籃球時，跟漫畫《SLAM DUNK》中那福田所打的位置是一樣的。MS當然是《機動戰士》中MOBILE SUIT的簡寫啦。而怪傑嘛，原來他自己叫阿傑，又覺得自己有點怪，所以就叫怪傑。而HAJIME少尉就有兩個原因：一就是HAJIME日語漢字可寫作「初」、「一」，而他本身的名字也有個「一」字；其二就是「HAJIME」也是《VIRTUAL ON》設計者的名字。

滿意沒有?



為何18禁、美少女遊戲這麼吃香呢?

最近一、兩年所謂的H遊戲在電腦及家庭遊戲機上已發展到一個相當大的市場，有部份軟件銷路隨時要比一些大廠的作品還要高，除色情要素這眾所周知的原因，以筆者愚見還有數樣理由。

日本人是出名熱愛閱讀的民族，文字媒體佔了相當大的市場潛力，只要是有趣的劇本就必然有其市場價值。在PC平台開發一些充滿劇味的AVG，無論創作自由性、風險或演出的彈性亦比動漫畫、電影為高。而純以玩者的視點去體驗故事，更是其他媒體所難以達到。玩過由劍乃ゆきひろ編寫的《EVE，the Bush Error》、《YU-NO》的讀者，便可知道此君對AVG遊戲劇本的表現，有令玩者感情完全被控制的魔力。而在97年差不多囊括全部PC雜誌讀者軟件大賞《To Heart》，本身差不多全無遊戲性可言，全無配音，插圖更是比其他軟件相對地少，但就是單憑高嬌龍那觸動「讀者」的劇本而大收旺場。兩者的相同處是H部份只是挑起消費者購買慾，籍此閱讀他們作品的糖衣手段而已。

而ELF的作品更是在女孩子的性格落墨上極有一手，玩過她的《同級生》系列的朋友，相信不少亦被那些樂而少淫不下流的故事、性格親切而漂亮的女孩子所迷倒。而到《下級生》更進化到與角色越親密，她的內在性格會越展露的地步，這是在現實世界與朋友相處時遇到的情境，ELF竟然能在遊戲系統上表現出來。在女孩子心境變化的演出，在一般的家庭遊戲是很少表現得好的，《心跳》及《Sentrmate Graffiti》的女孩只是性格鮮明卻欠缺立體性。遊戲內人性充滿血肉感是ELF一直能獨步PC遊戲界的秘密。

另外就是人材的流向因素。日本動漫畫越來越趨向制度化，而得到大公司垂青成為保險投資越來越困難，相對下PC遊戲的制作成本及資金回收亦比較容易控制。私人電腦的普及和技術的進步，使更多有志繪畫美少女的人材入行，而且滿足感亦比畫動畫原畫或色情漫畫為大。日本人有可在任何地方上發展出「藝術」的待性，隨著H遊戲的盛行及表現上的越見進行，在動漫畫上得不到太大成就的和竹井正樹、橫田守等人，亦憑H遊戲打響名堂、開Studio搵銀。

日本同人誌界現時空前盛行，不少亦拜H遊戲受歡迎所致，一些出色的同人畫家如甲斐智久、七瀨葵亦有機會受到賞識，這種互惠互利的唇齒效應，未來數年相信會繼續增長，而美少女GAME的印刷商品純利，更是其他遊戲望塵莫及。

其實最終，遊戲的原始目的，是希望帶給玩者官能刺激及滿足感，H遊戲能做到消費要求，她的市場便自然會形成。(零式迪爾)

WELL，以小健健所見，簡單過簡單，一言而蔽之就是「食色性也」。

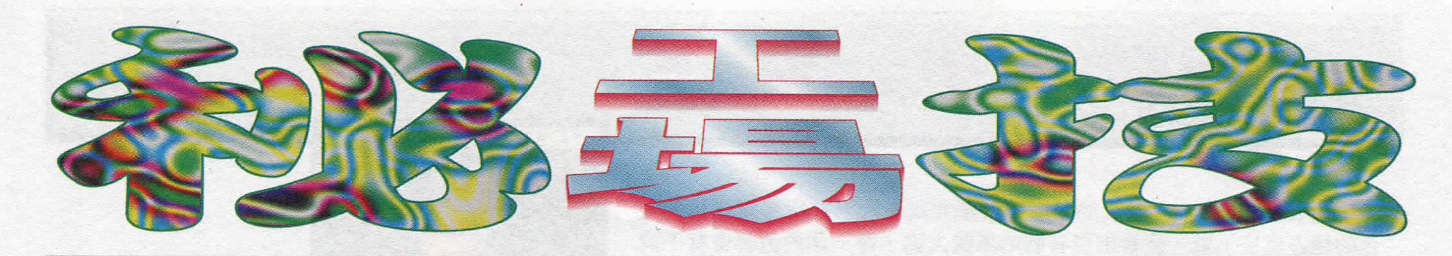
我雖然不是喜歡那些「眼大過口之女孩子」的人，但最近玩《臭作》都玩到興致勃勃。明顯地這遊戲的開發者是成功地捉住了玩者那人性陰暗的一面——喜歡偷窺、對女性的支配。說得具體點，是在日常生活想做，又不敢做(或不應做)的東西，都可以借於遊戲裡「舒發」出來。唔，若果以EVA的論調，可說是「填補他們之心靈」。(WELL，不要拋書包的把東西越描越黑好不好?)

就算不是18禁遊戲，如一些戀愛育成遊戲，也是利用玩者這種心理——在現實生活中很想跟女孩子談戀愛，但是因為性格也好、不懂方法也好，失敗了。但有了戀愛育成遊戲，玩者就可以在遊戲內「完成他們的願望」，再加上遊戲開發商在設計人物時的計算，(如算一算現在的玩者較喜歡哪幾種女孩子，再將這些女孩子的外型及性格放在角色中)令他們在表面上得到一定的滿足。

然而，就算玩者把整個遊戲的女孩子追求成功也好，完成了所有HAPPY END也好，他們因「追求成功」所產生的「滿足感」，很快就會變成「失落感」，因為遊戲中所有東西也是假的，由頭到尾玩者都是一個人，就算CLEAR多少次身邊也不會多個關心你的女伴。而我也不覺得在戀愛育成遊戲中的東西可以用於現實生活；反之，我更覺得遊戲某程度上把現實那正常的男女交往扭曲了。正因為這樣，也許會令玩者在跟異性交往上的誤解更大。如是者，一個現象就此產生——越是在現實找不到成功感，越是在遊戲中找尋。一隻玩厭了，追求過了，那就玩第二隻吧！所以這些遊戲出完一隻又一隻。但只要他們還不明白現實生活中男女之間正常交往的事，又或者現實還未能滿足他們的需求，這些遊戲也有填補他們心靈空間之機會。既然市場有需要，生產商就會繼續供應。

雖然論點有點主觀，但我覺得這些就是這類型遊戲受歡迎的原因。

唔，我不是完全反對玩這類型遊戲。(起碼自己現在也有玩……)但玩者一定要把遊戲和現實分得很清楚。不要像臭作般將攝影機放進女廁中(這是犯法的！！)、更沒有人能像龍之介般可於一個寒假內把六、七個女孩泡上床。這都是遊戲罷了。若果要用心追求女孩子的話，就用心的去追求真實的女孩子吧。(小健健)



2級勁料 使用相同隊伍

提供者：肥文

遊戲：世界足球實況 WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98~
機種：PlayStation

要使用這個秘技，必先要使用「明星隊」的秘技，就以使用巴西隊為例，首先用1P指到巴西的國旗上並且按緊L1和R1不放，然後2P可先選用巴西隊，當2P選擇了之後，1P的玩者便可以放手，這時你便會發現游標可以在這　出現，只要再按製決定，這個秘技便成功了！







■看看有兩隊巴西啊！

1級猛料 隱藏密碼

遊戲：NBA LIVE 98
機種：PlayStation



■小丑好樣衰呀！

■成功輸入秘技便可進入這個畫面

在選擇了球隊後，在USER SETUP的畫面中選擇PLAYER NAME這一項，並輸入Secrets這個名字，之後在畫面的右下角會多出了一項，按○便可以進入輸入密碼的畫面，而所出現的密碼如下表：

名稱	密碼	效果
AQUA CODE	Seaweed	在水中進行比賽
HALLOWEEN UNIFORM（HOME）	Scary	使玩者的球員變成小丑、異形或木乃伊
HALLOWEEN UNIFORM（AWAY）	Freaky	使對手的球員變成小丑、異形或木乃伊
OPTION（HOME）	Cloak home	使自己的球員變成透明
OPTION（AWAY）	Cloak away	使對手的球員變成透明
EYEPATCH OPTION	Eyepatch	玩者自製的球員可以配戴眼鏡
MONOCLA OPTION	Monocla	玩者自製的球員可以配戴單片眼鏡
CAP OPTION	Toqua	玩者自製的球員可以戴上有「EA」這個標誌的帽
EA PLAYER OPTION	Prisoner	使用製作人員選手
CHAMELEON OPTION（HOME）	Lizard	自己的選手跟比賽的場地背景同化
CHAMELEON OPTION（AWAY）	Reptile	對手的球員跟比賽的場地背景同化

4級廢料 無聊到極

遊戲：SEGA AGES FANTASY STAR COLLECTION
機種：SEGASATURN

如其名這秘技真的十分無聊，這秘技是在「FANTASY STAR III~時之繼承者」中使用的，在遊戲開始後玩者先將裝備了的レザーブーツ賣掉，然後再到道具屋購入「イグザオカリナ」。在主角被收監之後使用イグザオカリナ來逃脫，走去找國皇晦氣，這樣便會因為強制改變了劇情而使遊戲不能繼續，大家可以放心RESET......





■完全有用，廢料呀！

3級好料 出現隱藏角色

遊戲：SAVAKI
機種：SEGASATURN

只要在 NORMAL 以上的難度將遊戲完成一次，在玩者剛使用的角色的地方處按下掣，便會出現有關的隱藏人物，每一個角色都會有不同的隱藏人物的。


■慢慢試哂隱藏人物出來

3級好料 爆機秘技（要爆機先有得用）

遊戲：DOWNHILL SNOW
機種：PlayStation

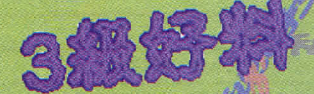
第一單是有關隱藏角色出現的方法，玩者只要以「HARD MODE」來完成遊戲一次，便可在「TOURNAMENT」及「PRACTICE」中使用兩個隱藏角色；跟來便是「MIRROR COURSE」，而出現的方法是將 HARD MODE 完成。



■隱藏角色



■ MIRROR COURSE

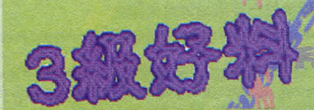


3級好料 場地秘技

遊戲：VAMPIRE SAVIOUR
機種：SEGASATURN

在VS MODE中按着L來選擇場地，便可以改變場地的背景顏色；而玩者按着R來選擇，便會由電腦隨機選擇場地了。


■跟平日的戰鬥有點不同啊！



3級好料 隱藏 CONFIG

遊戲：超魔神英雄傳 ANOTHER STEP
機種：PlayStation

哎呀！又要打爆機先有呀，只要玩者打爆機一次，一次就夠啦，之後在 CONFIG 中便會新增了 4 種 MINIGAME。





■新增了的 MINIGAME

3級好料 秘密！超必殺技公開

遊戲：組合戰鬥
機種：SEGASATURN/ PlayStation

遊戲中只要將特定的道具組合起來，便可以使出不同的超必殺技了，而所須的道具和組合會在下表登出：

技名	所須的裝備
モットハトガデマース	シルクハット＋えんびふく（ちょうネクタイ）
しんくうきあいだん	あかグローブ＋む
バリバリアッパー	あかグローブ＋む
ひゃくれつはりて	ぱー＋まわし
まさまさぎり•かい	ようとうまさまさ＋ちょんまげ
くぎうち	ごすんくぎ＋ピコピコハンマー
ゆうしゃパンチ	せいなるうで＋はかいのうで
にゃふふーん	とらねこグローブ＋ねこくち＋· ねこしっぽ＋ねこみみ＋ねこグローブ
ラブリーおくさま	（あんなのこくち或おねえんさんくち）＋なべふた＋エプロン＋フライパン＋ヤカン



3級好料 真•OPTION

遊戲：WILD CHOPPERS
機種：N64

在遊戲的標題畫面按緊Z，然後順序輸入右、左、上、下、A、B、START，在聽到一聲音效後便可成功進入DEBUG機能畫面，在這　會有更多有關遊戲的設定。

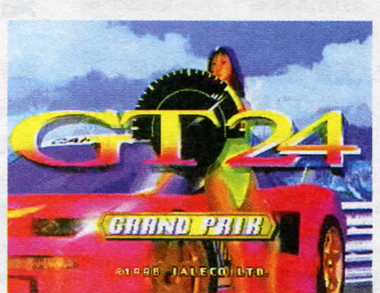




3級好料 GT24大揭秘

遊戲：GT24
機種：SEGASATURN

有了這堆秘技，除了在OPTION　會出現了一些新的選項之外，還可以使用3部隱藏車啊，首先為大家講一下追加OPTION的辦法，玩者只要在遊戲的標題畫面中順序輸入「A、C、A、C、A、B」便OK。而隱藏車的出現方法，真的十分簡單，只要使「START」來決定所有選項便可。



■成功輸入後畫面中的版權字會變成金色



正宗爛尾！？

各位編輯：

HELLO！我是GP的長期+忠實讀者，由創刊到現在都有買，初時貴刊真的做得很好，但近期差了，介紹不夠詳盡，攻略方面更壞，很多都係爛尾，有前無後，希望以後會有改善(因為遊戲X刊做到足)

還有，我是廣東順德的，寄信來不太方便，這一次是我第一次寄信來，希望會刊登，這封信到妳們處應該很久才會收到，但我的兩條問題是不會落後的，請考慮。

1.我是玩SS，你們出的《龍之力量II》介紹不夠詳盡，可否像《龍之力量I》般出詳盡介紹攻略，因為有些不知道的劇情擱著，所以遊戲不能前進。拜托！！

2.《完結篇》的攻略不太好，可否像《F》般出別冊，那樣較為詳盡增加更多樂趣。(很多玩家相當期望呢！)

PS：我不會繁體字，不便之處請願諒！

我的字體幾分？

祝貴刊再突破，再創新，成為玩家的至愛GP各位身體康，不要壞！

GP.FANS：不知有無

1998年5月

不知有無：

抱歉！對於近期質素下降的指摘，黑手只能說是一時間的內務問題，才致出現這種情況，想信不久的將來會逐步改善，比以往造得更好。至於介紹不夠詳盡和攻略爛尾的問題，編輯部已盡力將介紹內容達至最詳盡及將第一手資料源源送上，而攻略部方面由於有時受到日本廠商的限制或遊戲內的種種原因，我們才被逼終止攻略，畢竟，若然是好遊戲，就算有幾多制肘和障礙，我們一樣是會竭力將遊戲的攻略全般完成。

1）期實早陣子的遊戲研究坊，我們已作了詳細的介紹攻略，若仍覺得不夠喉的話，不妨再來信表示，黑手會盡力為你爭取。

2）然而，遊戲攻略已推出了一段頗長的日子，現在才出別冊，遲乎會苦了一眾讀者，不過黑手還是幫你請示一下吧！

P.S.其實閣下一些繁體字亦寫得不錯，所以黑手就俾七十分啦。(但讀者是永遠感受不到……)

幕後黑手代答

公說公有理？還是婆說婆有理？

黑手大人：

你好！

我是大陸的一個電玩迷，是一台SS，百餘張CD遊戲盤及各期《遊戲誌》的擁有者。

在74期《遊戲誌》上我看到了“無言感激”一文，我與此文作者同在沈陽市，讀後，我很是氣憤，這“井底之蛙”竟說沈陽的遊戲業落後！所以我在這裡糾正一下，沈陽的電玩業落後！所以我在這裡糾正一下：沈陽的電玩業不但不落後，而且很發達像“小陸”那樣的大型電玩專賣有多家，大人，您也會為沈陽電玩業的發達而高興吧！

歸入正話：大人，我想問三個問題：

1.《GRANDIA》有何實用秘技。

2.《BIO 2》是否會移植SS。

3.世嘉公司何時推出新主機，推出後還會為SS製作軟件嗎？

Please write soon！請登載在《遊戲誌》上Thank you very much！

最後祝：《遊戲誌》期期賣光光。

小民：大亮上

大亮：

真是「公說公有理、婆說婆有理」，或許對於未曾涉足過沈陽市的黑手而言才是井底之蛙呢！連那裏的遊戲業狀況也不知道，真是慚當黑手。好！待黑手有空時往沈陽市視察視察，便知那個說的才是實話。

1）很抱歉！《GRANDIA》並沒有真正實用的秘技，所以黑手亦愛莫能助。但是，於特別篇的《GRANDIA DIGITAL MUSEUM》中，能抄一些特殊的SAVE往舊版《GRANDIA》之上，這點對閣下應該會有用吧！

2）正如上期所說的一樣，CAPCOM很久之前已公布會為SEGASATURN推出《BIO HAZARD 2》，現在才得悉是否十分興奮呢？

3）SEGA新主機Dreamcast(tm)已僅定於今年的11月20日推出，至於新主機推出後，還有沒有廠商會為SEGASATURN製作軟件這個問題，SEGA社長入交昭一郎曾道，由於新主機機能遍重於立體多邊形方面，所以今後平面遊戲的主力仍會集中於SEGASATURN身上，對於新個答案閣下滿意嗎？

幕後黑手

又一封寄錯信箱……

Dear 幕後黑手大人：

小弟第一次來信，希望大人能解答小弟的問題。如果能登在貴刊上，希望在76-77期中刊登，好等小弟叫多些朋友買來看。如不能的話請大人回信給我。

1.PS的浪客RPG是怎樣Save的？

2.逮捕令有沒有出過Game？

3.逮捕今有沒有出過LD，VCD或VHS？

4.如有的話，在那兒能買到？(請列明地址和店子名稱)

5.可否在尊買店裡訂購？(請代為相問)

最後，十分多謝大人能閱讀此信。

祝：步步高昇！

讀書

KAMIVU上

KAMIVU：

1）在設定同伴的選項畫面中，便能記錄遊戲的進度。

2）沒有。

3）以上皆有(但是日本方面就並未正式推出過VCD版本……)

4）在銅鑼灣中心的「鮎川圓」應該可以找得到。(在某編輯的淫威之下，黑手逼不得已要作答……)

5）尊賣店暫未接受訂購影碟的服務。

幕後黑手

點解妳會知道黑手喺靚仔嘅？

靚仔幕後黑手：

呢幾條問題希望你真係能夠解

答，我已因咁而停頓凉。

(1) 呢條問題已有人曾經來信問過，但係我睇完你嘅答案都唔係好明，係關於(創造足球會2)，如果有幾個球員有不滿，你話SAVE凉然後再逐一將佢移籍，就會搵到邊個搞事，但係我唔明白發如當係三浦知良搞事，如果將佢移藉，係咪跟住即刻去(Heeting)就會見到其它球員已經冇哂不滿，抑或要等幾個星期或者要等幾耐先至知道三浦知良搞事呢？因為我試過將不滿嘅球員逐一移藉但係我最後將佢地移藉哂都搵唔到到底邊個搞事，希望你能詳細！)解釋比小妹聽。

(2) 有冇可能係同一時間有超過一個球員搞事？

(3) 如果同一個月之內聘請四、五個球員會唔會搞到佢地好容易不滿？

(4) 如果將一個C級球員用你地之前所有嘅秘技變成超級球員，咁的會唔會變成SS級，佢重會唔會有自己嘅特質呢？

(5) 我試過用你地超級球員嘅秘技發覺如果將第一行開始打，果個球員就會連名都中改埋，變凉公文裕明，如果將第二行第一個字，重會將佢可能由前鋒變成中場或者後衛甚至龍門，我估可能會有其它野，你話呢？

(6) 你地搞果個(鐵拳3)嘅抽獎，點解一定要有原裝碟入面嘅Logo，我係問朋友借嚟玩，但係我都有儲齊印花，係咪都冇辦法參加到抽獎呢？

仙女美娟上

仙女美娟：

1) 由於不滿的球員有可能不祇一人，所以若只移藉一名球員的話，不滿的情況便會依然存在。
2) 有可能。
3) 不會。
4) 會不會改變球員特質這問題，因為改變了球員能力數值的關係，可能會沒有了球員原有的特質。(究竟超級球員和SS級有何分別！？)
5) 由於密碼內包含了球員的姓名、年齡、能力和位置等，所以在改變其中某些數值上的時候，就有機會將以上所提及的資料改變。
6) 其實要持有原裝碟內LOGO的目的，除了令讀者支持原裝遊戲之外，更有對購買原裝者的小小心意，所以才會有這樣的規定。至於閣下所指的方法亦無任歡迎，只需要集齊印花便可參加抽獎。

幕後黑手

咁都短得？

幕後黑手：

本人第一次來信，希望你能解答我的問題。

1.GOD Pure第一關的電話站的左1，上2，左2，上1，左2，下1，右1，下2的正確數字是什麼？(PS)

希望你能為我解答多謝你的回答與刊登。

張照國

張照國：

《G·O·D pure》中第一關的電話密碼在基地中亦曾有提示過，而排列的方式是與西瓜相同，所以正確數字的次序是「左1、上2」、「左2、上1」、「左2、下1」、「右1、下2」。不過黑手在此一提，下次再來信時若然問多些問題，見報率的機會也會大大提高……

幕後黑手

吓！點降落？

幕後黑手先生：

你好，本人係澳洲雪梨嘅忠實讀者，喺以往嘅一年多裡面已經嘗試過好多封信給貴刊，但你都冇回音，可能與全部都係用FAX，所以黑手先生收唔到，所以今次特登用信寄出，希望黑手先生能夠作答？！而且唔好怪D問題咁舊，因為真係唔識！！

首先本人好想知道點解貴刊花凉咁多人力物力製作嘅生化危機2攻略本會咁快，就冇晒貨，我係雪梨搵唔到唔在講，連我打電話到貴刊嘅專賣店，佢地都話已經賣晒，但係個遊戲都係出凉，三至四個月左右。(我唔係講現在當我想買嘅時候大概你三四月左右)唔通呢本攻擊係限額發行，因為，上一次貴刊所出嘅FF7 攻略我就隔凉一段時間都可以買到。請問黑手先生我現在仲有冇可能買到呢本攻略呢！！！如果可以請在答信時，給我一些資料好嗎！！！

另外本人好想買到FF7嘅原裝音樂CD，唔知係香港邊度先至買到呢！！！或者有乜辦法先至買到呢！！！

另外又有關於FF7嘅遊戲問題！！！

1.當上凉飛空艇之後，點先至可以令佢降落同令主角們可以下艇呢！？？(因為我上凉之後就落唔番嚟啦)

2.有時候已經得到某主角嘅LV4.LIMIT枝，但係佢地都冇法子用嘅，何解！！？

3.當儲滿.LIMIT技之後仲可唔可以用普通嘅物理攻擊呢！！？留住LIMIT技，等有需要先用呢！！！？

4. 請問FF7係PS到會唔會出中文版呢！！？

5.請問可否提供一D簡易嘅FF7秘技呢！！？

6.請問寄信到貴信箱係唔係唔可以用FAX嘅呢！！？

以上所有問題希望黑手先生可以給我詳盡答案實在感激不盡！！？祝貴刊業務蒸蒸日上

雪梨讀者 SAM 敬上

26/5/98

SAM：

由於《BIO HAZARD 2》的攻略全書是限額發行，售完即止，所以身在遠方的你買不到亦不足為奇，至於補購方面的問題，雖然尊賣店方面已售罄多時，但據黑手所知直到現在，灣仔東方188商場還一些遊戲或漫畫店仍有少量存貨發售中，有意可以前往(可是讀者身在雪梨……)。另外，閣下想購買《FINAL ANTASY TACTICS》的原裝SOUND TRACK，你可以往旺角信和中心的地庫，該處應能找得到。

1) ……(乜唔係揿任何一個掣就可以降落嘅咩？)
2) 其中一個原因可能是該角色的LIMIT BAR仍未滿，因此便不能使用LIMIT技，而另一個原因就可能是閣下未於MENU畫面中設定LIMIT技的LEVEL，所以仍停留於初段，不能使用LEVEL較高的LIMIT技。
3) 很可惜答案是不可以，若然儲滿了LIMIT BAR之後還可以使用物理攻擊，留待有需要時才使用LIMIT技，對電腦來說就像是不太公平。
4) 可能性似乎會略低。
5) 由於《FINAL FANTASY VII》所涉及的秘技和秘密着實太多，即使用兩版信箱也說不完，所以黑手還是建議你買攻略全書罷了，因為當中已收錄所有秘技和遊戲中的各項秘密，別具珍藏價值。(乜幾時變得咁HARD SELL呀？)
6) 當然無問題。

幕後黑手



接上期

電腦戰記

Reverse Convert 逆向轉化現像

自從有關BBB單元的研究持續失敗，DN社最高幹部會對0 PLANT失去了信心，其權限及規模均被大幅削減，只能憑著極有限的預算維持運作。儘管如此，殘存下來的研究員對「進入人類未從未踏足過的異空間」這個理想並未幻滅，反之，他們開始將精神集中在「利用單體V. Converter突入C.I.S.」這個概念上。比起並非出自人類之手的BBB單元，V. Converter要單純、安全得多，而他們更製成了名為「C.I.S.突入艇」的特殊器具(註11)作進一步研究。不過，雖然他們對自已的能力充滿信心，但最高幹部會可不是這樣想。步入V.C.0092年，他們的營運資金已然用盡，連到月面遺跡採集V轉化器(V. Converter)用的原料——結晶質(Crystal質)所必要的資金也不足夠。

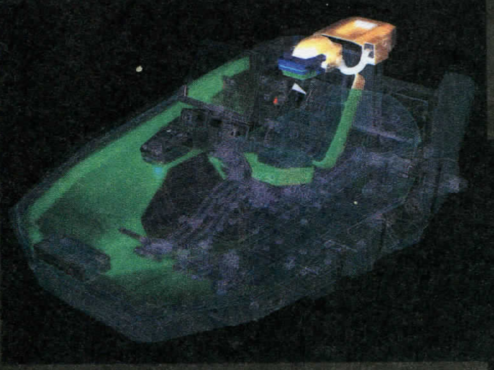
某一日，一名研究員為一部因為發生「將人的意識完全吸取」意外，而指定作廢棄處分的V. Converter嘗試作循環再用。當時研究員將之解體，回收V.Disc部份，並作第二次情報附加作為新Converter Unit用的Box Frame。在他注入比平時高近三倍的出力來寫入第二次情報時，V. Converter突然進入高活性化狀態，伴隨著激烈的自律放熱現象，以V. Converter為中心的空間突然出現化成實體的奇妙構造物，而這構造物正是嘗試他加入在V.Disc內的資料——第二次起動實驗時，試作三號機的假設駕駛倉！

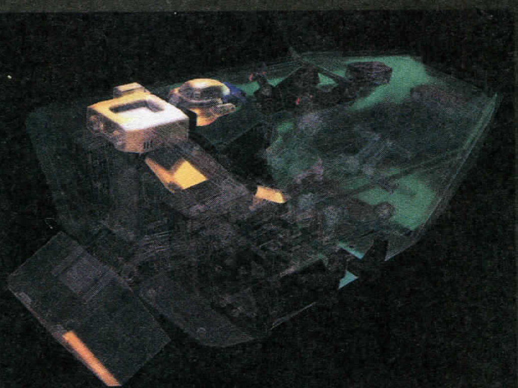
這種「將特定數據轉化成實物」的現象被稱為Reverse Convert逆向轉化(相反地，原來的研究是將實在的物質數位化來進入C.I.S.，即Convert轉化)，不過，並不是任何數據皆能「無中生有」，簡單來說，現世中並未存在的物質便無法藉此創造出來，而且此物純靠V. Converter維持，當V. Converter呈不穩狀態時，物件便會崩潰消失，而且能產生這種現象的均為發生過「將人的意識完全吸取」意外，造成人命損失的問題元件！

幸好在往後的研究中，證實了發生過「將人的意識完全吸取」意外的元件，在客觀條件下可視之為「經人類精神加工」，也就是Mind Format精神格式化。只要透過為此設計的新M.S.B.S.——M.S.B.S.ver.2.0系列便可在不用犧牲人命的情況下實現Reverse Convert。不過可以實體化的物件類型和構造便受相當大的制限，因為M.S.B.S.本來是XMU計劃內的人型戰鬥機械用制御OS(Operation System)，而且由於是極限的最適化，對戰鬥兵器以外的物件並不適用，這類物件要寫入V.Disc內，並作Reverse Convert是極為困難的事。是故在最後，嘗試進行大規模Reverse Convert實驗的，就是XMU計劃內的人型戰鬥機械XMU-04及XMU-05兩機(註12)。



■尚未作Reverse Convert形成機身外殼的Cockpit-Block，採用了和最早期的「C.I.S.突入艇」完全相同的構造。





■「Cockpit-Block／C.I.S.突入艇」內部構造圖。



■Reverse Convert逆向轉化中的電腦戰機MBV-04-G「VR.TEMJIN」

下期將會為大家介紹甚麼是「XMU計劃」與「限定戰爭」！

註11：此構造後來源用在各電腦戰機的駕駛倉部份，並易名為Cockpit-Block

註12：後來此兩機成為第一世代電腦戰機的始祖——「VR.TEMJIN」和「VR.RAIDEN」的原型

參巧文獻：

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC (© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE (© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史 (© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)
電腦戰機開發秘話 (© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)

紅白機經典遊戲



打得、揸得、更加可以射得！！

鱷魚先生

製造商：KONAMI
類型：ACT＋STG
發售日：1988

積奇回顧

也不知是多少年前的事了，當時已擁有紅白機、磁碟機和奢侈品之一的「DOC×××」。基本上以上三者合一已是天下無敵(積奇當時是這樣想的)，可是也不知是什麼作祟，竟然玩起相機來，自作業的情況之下竟然把三劍俠之一的DOC×××給變賣了。後悔已是太遲，眼看着一隻又一隻的勁Game出現，自己卻無緣問津的情況下，便只有用剩餘的金錢購買遊戲機雜誌望梅止渴(還愈買愈多……)。不知是幸運還是不運，這個《鱷魚先生》竟侵佔了我的打機之心，那多樣化的遊戲玩法，加上電影的薰陶，積奇崩潰了……。

■令人懷念的盒面。

■這個Game Over畫面和積奇崩潰時一樣。

精彩的遊戲內容


■女友被擄走了！

雖然貴，但還是值得的。無可否認這個遊戲實在精彩，一個遊戲擁有三種完全不同的玩法，加上當時剛看完鱷魚先生電影，玩起來的代入感實在難以形容。遊戲內容大至上是說鱷魚先生的女友給擄走了，這樣的情況當然便是立即救人。基本上遊戲內的三種玩法也各具特色，整個遊戲共有6個Stage，而這三種玩法也各有兩個Stage給玩者遊玩。

遊戲內三種玩法分別是拳打腳踢Action Game、邊走邊射駕車Game和類似3D立體射擊Game。看到遊戲雜誌的介紹，深深被後面兩個模式所吸引，可以有如立體般的駕車和射擊，不就正是街機所流行的嗎？！雖然只是紅白機，但其做出來的效果絕對不俗。


■武器的種類十分多。


■啊，要中彈了！

先說那遊戲內的動作部份吧，主角Billy可以做的動作真是基本中的基本(拳、腳、跳)，亦因為這樣，這個Action部份並不易過。利用那十分易扣的能源棒「捱」至最後，途中的敵人可說是款式極之多，除了基本動作演員外，更有飛來飛去的小鳥、神出鬼沒的大鱷，最慘還是那些潛水人員，竟然是拿鎗的……。


■不愧稱為鱷魚先生。


■沒有光線鎗的朋友也可以用pad。

再來便是那立體射擊的部份，竟然可同時對應手掣和鎗！雖然基本上是一個2D遊戲，但其立體感絕對一流，敵人的炸彈是會由畫面內部拋出來的，亦有些敵人隱藏於樹木內，玩起來的投入感真的十分高。

■回憶起這個Boss的恐怖嗎？


■這個直昇機型的Boss……。

最後，亦是積奇最愛玩的駕車部份，這部裝有機鎗和手榴彈的吉普十分厲害，要應付地上的敵車之餘，更要對付空中的戰機，可說是忙個不亦樂乎。其實積奇特別愛玩這版的原因，是因為它並不是一開始便可以玩得到，而是要幾經艱辛過了首兩版才可到達，真是得來不易。


■頭頂的戰機十分討厭。


■於上一版女友給「運」走。

憾事

這個積奇還真是自己也攪不清自己在做什麼，竟然一錯再錯。這個《鱷魚先生》給玩至沒有secret後，腦子裡突然泛起一個念頭：把它變賣吧！如有神助之下，便往一處相熟的店舖討價還價了。售貨員說這個帶子只值90元，如換磁碟便可換取14隻云云，當時的磁碟少說也要6、7元一隻，於是便二話不說的成交了。回到家想起，沒有了Doc×××，要那麼多磁碟幹麼？現在回想起來，這樣精彩的一個遊戲，其價值究竟是……。



序言



在上回《精武門》中，拙者已為大家闡述了《THE KING OF FIGHTERS'94》的起源、系統，以及遊戲背後一些鮮為人知的事跡，所以今次拙者則主要為大家介紹其續篇《THE KING OF FIGHTERS'95》的特色和系統，其中最值得留意的地方，就是此作已為松本裕司擔任開發該系列的終篇，其設計的系統對於日後河野浩行接手開發時具有一定的制肘和深遠影響，然而不知今年最新篇的《THE KING OF FIGHTERS'98》會由誰人擔任着手開發呢？

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

CROSS OVER、TEAM BATTLE──《THE KING OF FIGHTERS》系列・第二回

《THE KING OF FIGHTERS'95》

系列的延續



正如前回所說，《THE KING OF FIGHTERS'94》推出後大受歡迎，連事前亦不看好的人也始料不及，其遊戲的成功除奠定了SNK對戰格鬥遊戲的地位之外，更令遊戲成為眾系列中最受矚目及每年重點的作品。



遊戲的成功促使了續篇的誕生，令SNK全情投入地進行開發，在1995年7月下旬，萬眾期待的續篇《THE KING OF FIGHTERS'95》終於推出，果然，遊戲受歡迎程度尤勝前作，証明了其魅力並沒有半點減退。

系統上的改良

要數遊戲系統上與前作最大的分別，就是在於TEAM BATTLE形式的轉營，前作中遊戲是以國家隊伍劃分為八隊陣形。而在《THE KING OF FIGHTERS'95》中則拼棄此概念，將原有的固定隊形轉化為TEAM EDIT模式，讓玩者隨自己喜好組合理想的隊伍，令遊戲自由度變化更大。





另外遊戲的主軸系統攻擊迴避亦有着略大的改變，其中取消了迴避攻擊等系統，取而代之是利用攻擊迴避的無敵狀態之COUNTER攻擊，成為新類型的反擊技巧。可是由於COUNTER攻擊性能力過大，有時令玩者變得過於被動，大大減弱遊戲的刺激性，是最美中不足的地方，所以評價亦只是好壞參半。





後話

憑藉前作《THE KING OF FIGHTERS'94》奪得日本遊戲雜誌《GAMEST》的格鬥和觀合等多個部門大賞，然而《THE KING OF FIGHTERS'95》的而且確很成功，在往後歷屆中亦獲得不少的殊榮，可惜卻與觀合部門緣慳一面。

參考文獻：《ALL ABOUT THE KING OF FIGHTERS95》

黃金書屋

鳴謝：TOKYO EXPRESS
文：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

新世紀EVANGELION 鋼鐵的女朋友 MEMORIAL BOOK

出版社：ASPECT　售價：1400日圓

一隻易玩到令人懷疑這軟件能否稱之為遊戲、但是卻有讀者要求刊出攻略的遊戲。這本特刊由出版過多本資料詳盡的攻略本的ASPECT出版，版面設計和印刷的確高水準，不過不知是否有所限制，故事的交代、所刊出的圖畫以至結局的介紹都不完整，甚至並不是介紹GOOD END。如果你希望從這本書中找到進入三個結局的方法的話，這本書保證令你感到失望，不過隨書附送的海報也算不錯。



櫻瀨琥姬畫集 瑪莉工作室

出版社：MEDIA WORKS　售價：1900日圓

購買這本畫集的時候還以為內容會跟早前推出的《瑪莉工作室》特刊差不多，但是一看之下印象完全改觀，的確是一本完全的畫集。書中先循例刊登各人物的原畫，其後由櫻瀨手繪的遊戲場境設定、在雜誌中連載的黑白和彩色漫畫、和在雜誌上刊登的插圖就值得珍藏了。這個月26日，新聲社還會推出另一本櫻瀨琥姬的畫集《櫻瀨琥姬ILLUSTRATIONS（暫名）》，那本畫集不單有《瑪莉～》的插圖，還會有一系列櫻瀨在其他題材上的插圖，對櫻瀨琥姬的畫有興趣的朋友不妨到時留意一下。



GAMEST MOOK／PLUS VOL.1 REAL BOUT 餓狼傳說2 THE NEWCOMERS

出版社：新聲社　售價：980日圓

不知是否新聲社早已預計到銷售情況不會太好，這本《RB餓狼2》攻略本雖然要介紹22個角色，但卻是薄薄的。攻略本分為前後兩部分，前半是彩色的人物招式介紹，除了陳列各人的必殺技外還推薦了一～兩招連續技供讀者參考。後半的黑白部分是各角色的基本戰術和應用戰術的分析，亦是全書的精華所在。



機動戰士高達 MS 大全集 98

出版社：MEDIA WORKS　售價：1900日圓

今年是《機動戰士高達》廿周年紀念，各方面當然不會錯過機會。這本《MS大全集》雖然不算是新書，不過自上次出版以來由又已有多齣《高達》動畫推出，作為一本齊集所有機動戰士的資料、設定和名詞解說的SUNRISE公認特刊，自然有重新輯錄再版的必要。不過，據說為了慶祝廿周年紀念，SUNRISE今年將推出一輯全新的高達故事，看來再過不多久這本大全集又會再推出新版的了。



無責任新GAME評壇

DYNAMITE SOCCER 98

PlayStation／SOC／A-MAX／358港元

世界盃正進行得如火如荼的時候，遊戲商自然不會放過這個賺錢的機會，而足球遊戲就排山倒海式地充斥市面。至於此隻足球遊戲，人物動作雖然造得較為細緻，但球員卻缺乏了個性，而且每位球員的外貌及身形差不多沒有分別。不過，最令筆者疑惑的是為何當球在空中時，那影子會大得如此誇張，真是百思不得其解。(Agent X)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:2.5分
- 投入度:2.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:2.71分

想不到之前才玩了那隻薯仔《KITCHEN PANIC》遊戲不久，這麼快又可以玩到另一隻薯仔Game。遊戲內的人物真是極不討好，每名球員除了頭髮有少許不同外，其餘全身可說是一模一樣，薯味十足。然而遊戲內球員的動作也算仔細，用色亦十分鮮艷。可是對積奇來說，這遊戲的節奏略嫌快了些，要買的話還是會選《實況WINNING ELEVEN 3》World Cup版。(積奇)

評分：

- 人物／機械:1.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:一一分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2分
- 難易度:2.5分
- 移植度:一一分

平均分:2.3分

FORMATION SOCCER'98加油日本in France

PlayStation／SOC／HUMAN／4800日圓

本來越多足球遊戲充斥市面，筆者應該越是高興。不過，當試過這隻遊戲之後，筆者終於明白"多"未必一定是好的道理。有玩過上集《Formation Soccer 97 The Road to France》的朋友應該發現今集的表現更加遜色，更加失望，尤其當各位嘗試按L2鍵轉換球員時，竟然會有拖慢畫面的情況出現。筆者覺得"如此"的足球遊戲，既無吸引力，設計上又出現嚴重缺陷，究竟是他們的錯誤？還是立心想在世界盃的熱潮中賺快錢？筆者在痛心之餘，只能無言以對！(Agent X)

評分：

- 人物／機械:1分
- 畫面:0.5分
- 音樂／音效:2分
- 故事:——
- 操作性:2分
- 投入度:0分
- 原創性:2分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:1.43分

日本方面不停的推出足球遊戲，想我們透不過氣嗎？當然不是了，因為這個《FORMATION SOCCER》便是一個好例子。遊戲畫面暗淡無光之餘，球員的動作更是漂下漂下的，於全速前進時，竟然不能轉變方向，以上種種只是遊戲「特徵」之一，Dual Shock的對亦有點兒可有可無的感覺，總而言之把它當作沒有出過罷了。(積奇)

評分：

- 人物／機械:1.5分
- 畫面:1.5分
- 音樂／音效:2分
- 故事:一一分
- 操作性:1分
- 投入度:2分
- 原創性:1.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:一一分

平均分:1.7分

FORMATION SOCCER 98



SATURN／SOC／SEGA／5800日圓

一隻《V'GOAL》系列的世界杯版本，基本上和以往系列的分別不大，只是將隊伍變為今屆世界杯決賽週的隊伍。遊戲的開場及模式選擇畫面都經過重新設計，令遊戲充滿了日本隊首次進入世界杯決賽週的那份興奮之情。不過，除此之外遊戲和上集的變化可以說是少之又少，連以往一些必勝入球技巧，如在中場左右大腳吊入禁區，而守門員就必定甩手，之後再找人執漏等都忠實移植，唔知道玩得多會唔會覺悶呢？(Agent X)

評分：

- 人物／機械:2.5分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:2.5分
- 投入度:3分
- 原創性:1分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:2.5分

又係《V GOAL》系列嘅作品，一啲新意都冇，入波方法就同之前嗰啲一模一樣，呢一隻GAME嘅製作人員一定係好想入波，又或者好憎啲守門員，特登搞到隻GAME好似「地獄入球MODE」咁，入波嘅方法易到爆，雖然喺隊形方面有啲唔同，但依然唔係咁吸引。(格仔)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:——
- 操作性:3分
- 投入度:2分
- 原創性:1.5分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:2.64分

實況WORLD SOCCER WORLD CUP FRANCE 98



N64／KONAMI／SOC／7800日圓

PlayStation版的《實況足球》(世界杯編)已經大受歡迎，至於今次配合Nintendo 64的機能而推出的《實況WORLD SOCCER WORLD CUP FRANCE 98》，可以說是比起PlayStation版更加吸引。球員動作更為細緻之餘，戰術等各項設定又比上集為多，令比賽更有戰術的意味。此外，入球後的Replay又經過重新製作，完全給予人一種全新的感覺，十分成功。總之，這隻遊戲可以說是足球遊戲中的經典作品，亦可以見到體育類遊戲確是KONAMI的專長。(Agent X)

評分：

- 人物／機械:4.5分
- 畫面:4.5分
- 音樂／音效:4分
- 故事:——
- 操作性:4分
- 投入度:4.5分
- 原創性:4分
- 難易度:4分
- 移植度:——

平均分:4.21分

實況，遊戲中嘅情況真係很真實(喂，實況唔係咁解嗝)，筆者最欣賞嘅就係球証俾牌嗰陣，啲球員加多幾錢肉緊咁發「脾四」，仲有自由球嘅動作都做得好仔細，不過做得唔好嘅地方就係啲球迷，個個都打斜咁撻晒喺度，好鬼核突呀，有玩過上集嘅讀者可能都會發現呢個問題。(格仔)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3分
- 故事:——
- 操作性:3.5分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:3.07分

總評:

哎呀~~，世界盃開鑼啦~~。之後再看看這兩個星期的新GAME，居然著了四、五隻都是足球遊戲~~。沒法子啦，日本又史無前列的打了入世界盃決賽週，不一窩蜂跑去賣足球GAME才怪。不過試了這麼多隻，還是覺得KONAMI的《WINNING ELEVEN 3WORLD CUP FRANCE 98》是最好玩的。唔，若果除去了足球GAME，要找一些值得一玩的遊戲的話，大概是那隻《POCKET FIGHTER》吧~~。雖不是甚麼CAPCOM大作，但勝在夠過癮嘛。(小健健)

無責任遊戲評壇

VIGILANTE 8

PlayStation／RAC／Activision

這可算是一個非常特別的賽車遊戲，因為它的玩法並不是沿着賽道行走，而是在不同的地方裏使用射擊武器去擊毀對手，這樣的遊戲真是刺激又考個人應變能力。筆者最欣賞這遊戲的是光源效果、高低起伏的戰場、遊戲概念和細緻的POLYGON，而筆者覺得這遊戲最好玩的是2P MODE，因為可以和朋友痛痛快快大戰一場。(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：—

平均分：3.38分

操作非常繁複的對戰射擊RACING遊戲《VILGILANTE 8》，其中供玩者選擇的版面相當豐富，極具變化。戰車的設定本身不甚討好，但畫面表現仍算流暢，背景音樂和音效亦造得極具逼力，刺激性頗高，令玩者的投入度大增。可是，如先前所述，遊戲唯一令人垢病的地方，就是操作方法上太過複雜，令很多人亦望而卻步，是為最敗北的地方。(KOTARO)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.13分

銀河英雄傳說



PlayStation／SLG／德間書店／358港元

千呼萬喚，PlayStation終於推出了首隻《銀河英雄傳說》系列遊戲；雖然遊戲本身是以Sega Saturn版的《銀河英雄傳説PLUS》為藍本，不過在戰術運用上卻比起Sega Saturn版來得容易及清楚。此外，遊戲利用亦了PlayStation在處理多邊形上的優勢，將原本一些在Sega Saturn版出現的動畫片段，變成由多邊形來表現，令遊戲增加了不少新意。總之，只要你是《銀英傳》迷就千萬不應錯過。(Agent X)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

也許我沒有看過《銀河英雄傳說》小說、也沒有看過動畫，所以在玩遊戲時，很難要我有甚麼投入感~。若果暫不理會這些因素，只說遊戲性的話，WELL，由於在對戰時地圖上，沒有格仔及步數規限玩者的活動，所以相對地此遊戲能給玩者更大的自主。當然，自由度高了，玩者要顧及的東西也較多。但，由於此遊戲不會轉換至戰鬥畫面，只有一個類似「電視轉播」的畫面在右上角。感覺上，好像作用不大~~。(小健健)

評分：

人物／機械：3.1
畫面：3.3
音樂／音效：4.5
故事：3.1
操作性：3.1
投入度：2.9
原創性：3.6
難易度：3.6
移植度：——

平均分：3.4分

CRISIS CITY



PlayStation／ACT／TAKARA／358港元

遊戲進行時的感覺十分流暢，角色亦十分豐富。可是內裡的多邊形運用卻十分「爛」，亦由於遊戲內不可以轉變視點，問題亦隨之而出現，很多時玩者也會對自己身在何處和敵人的方位有所質疑。這個遊戲值得一讚的便是其插畫，的確十分美麗。對動作射擊有興趣的朋友，千萬要三思而後買。(積奇)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：3.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：2.75分

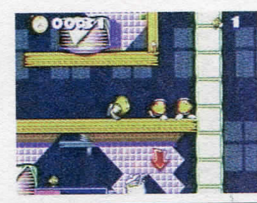
這遊戲的角色設定不錯，特別是那一個白色頭髮的男仔。雖然遊戲的人設令人滿意，但是它的可玩性卻不太高，給筆者的感覺就像一隻立體的《魂斗羅》，而且還不能跳躍。遊戲中的敵人的數目和強度十分驚人，而玩者只得一枝鎗仔和幾個「菠蘿」，是很難跟敵人抗衡的。有時筆者喜歡食自己的菠蘿而死，這樣才可增加一點樂趣。(格仔)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5
操作性：2.7分
投入度：2.7分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.8分

KITCHEN PANIC



PlayStation／ACT／PANTHER SOFTWARE／4800日圓

控制着薯仔的積奇，起初覺得自己也有點像薯仔。這個超任風的遊戲雖然各方面也説不上是次世代（有點像從前的《愛爾蘭物語》），可是它的玩法卻令人十分投入。角色們可愛，加上輕鬆的背景音樂，用來打發時間真的不錯。除了畫面較低水準外，對這方面遊戲有興趣的，不妨一買。(積奇)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：——分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：2.92分

一隻非常典型的ACTION遊戲，而且論到畫面質素，它給我非常重的超任味道。玩者只是操縱著一粒甚麼「美國愛達荷州出產的薯仔」，在一個類型廚房的地方左跳右跳。説真的，新意欠奉。最要命的就是那粒「美國愛達荷州出產的薯仔」是不可以把敵人至誅死地的，故只可以左避右避，真不是味兒。總括來説，這類型遊戲在超任時代已經十分氾濫，故此雖説那粒薯仔又幾可愛，但也不能曾加其可玩性。(小健健)

評分：

人物／機械：3.3
畫面：2.6
音樂／音效：2.6
故事：——
操作性：2.5
投入度：2.4
原創性：2.3
難易度：3.1
移植度：——

平均分：2.68分

瑪莉工作室PLUS



PlayStation／GUST／SLG／5800日圓

這遊戲其實在之前已經推出過，這一個版本只不過是加了一些新的元素罷了。不過筆者卻十分喜歡遊戲中的女主角（她的樣子很可愛啊），因為遊戲的人物設計是由櫻瀨 琥姬負責的，所以筆者特別喜愛。之但不過遊戲中出現過的道具實在太多，要儲齊並不是一件容易的事啊！。(格仔)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.3分
音樂／音效：3分
故事：3.5
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

一隻新意不多的遊戲，只是將上集的遊戲加入一些新的EVENT罷了，系統變化幾乎等如零。不過對於初玩的人來説，角色、配音造形討好、操作也很簡易，會是一個不錯的選擇。遊戲難易度設定不太好，而且始終是變化不多，來來去去都是製造物品、接受任務來提高名氣罷了。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.125分

NIGHTMARE PROJECT YAKATA



PlayStation／RPG／ASK／6800日圓

一隻揉合了迷離小説和RPG的遊戲，即使不能理解遊戲藍本所用的小説那吸引力，也能感受到那種神秘氣氛。多邊形效果很好，人物動作細緻，戰鬥時讀碟時間短，系統簡易，配音和背景音樂亦不俗。視點不停的轉動，經常令人搞不清楚方向，幸好有指南針幫助是很親切的設計。最可惜的是，遊戲難度設定得不好，戰鬥時只要走到敵人後面便能做出較大的傷害，或者一擊KO會令遊戲更易玩。還有故事解謎性低，有點像《XENOGEARS》般，看劇情多於冒險和作戰。(古拉拉_B)

評分：
人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:4分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:——
平均分:2.875分

一隻氣氛很古怪的RPG，雖説發生時間是在現代，但不知何解主角卻是用中古的武器、中古的防具。而且那個戰鬥系統也非常古怪，只要繞到敵人之背後攻擊，就可令攻擊力增加。不過，那個戰鬥背景實在太單調，就算在哪裏戰鬥都好，背景都是一樣~~。而且去到室內時，由於多邊形所造的牆過高，令到玩者時常不知自己在何方。另外，在大地圖時又很容易會失失方向。WELL，説起來，玩這遊戲真是有點貼錢賣難受。(嘩，不用説得這麼絕吧~？)(小健健)

評分：
人物／機械:3.0
畫面:2.9
音樂／音效:3.1
故事:2.6
操作性:2.6
投入度:1.9
原創性:3.1
難易度:3.6
移植度:——
平均分:2.85分

從T開始的故事



PlayStation／AAVG／JALECO／5800日圓

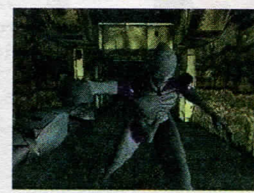
初時看到還以為它會不錯，怎知玩過才發現它缺點多多：多邊形造得不好，故事不能理解，連配音也懶得要用效果音來代替，角色動作生硬而且千編一律。遊戲中有個地方在高空中的，角色從那裏跌到地上竟然不死！還要硬將一些潮流東西如滑板、手提電腦等等搬到幻想世界，真的令人哭笑不得。(古拉拉_B)

評分：
人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:1分
故事:1分
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:2.5分
難易度:2分
移植度:——
平均分:1.75分

唔，雖然遊戲的氛氛、還有背景那「山明水透」佈置，給了我點點《NiGHTS》的味道。但作為一隻有些麼重ACTION元素的遊戲來説，這遊戲的操作及人物動作格數都可説是「不合格」。尤是在遊戲內有時需要玩者在一些窄路中作跳躍，而這樣不順暢的操控，可會令失誤的機會大增。而且故事又老土，角色在説話時又會古古怪怪的發出幾哩古嚕的聲音。何不不乾脆的不作聲呢？真不知所謂。(小健健)

評分：
人物／機械:2.3
畫面:2.1
音樂／音效:2.5
故事:2.1
操作性:2.0
投入度:2.6
原創性:3.0
難易度:3.0
移植度:——
平均分:2.45分

DARK MESSIAH 暗黑救世主



PlayStation／AVG／ATLUS／$358

ATLUS為PlayStation推出的原創AVG遊戲《DARK MESSIAH》(暗黑救世主)，除整體表現異常不俗之外，其中以東京MESH等立體迷宮處理上表現極為流暢，即使在迷宮中任意奔跑亦不會出現非協調的效果。此外，音效和畫面所營造的氣紛亦十分逼真，配合DUAL SHOCK闖進地下世界將心跳狀況一一重現，絕對充滿感官上的享受，拙者個人誠意推介的作品。(KOTARO)

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:4.5分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.69分

嚇了一跳！還以為是在看恐怖片呢！不論過場片段或是遊戲本身的氣氛都很恐怖，由其在被融合體追着時，那份壓迫感很真實。在一個近乎無人的空間中獨個兒冒險，實在「美妙」。遊戲沒有雜複的操作，音樂和畫面都造得不俗，附有地圖是一個很親切的設計，謎題也設計得很好。只是，同伴死了便不能復活似乎太苛刻了，而且融合體的移動速度實在太高，還有是過場的純日文對白令不懂日文的玩者望而卻步。(古拉拉_B)

評分：
人物／機械:4.5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:——
平均分:3.5分

POCKET FIGHTER 口袋鬥士



PlayStation／FIG／CAPCOM／$358港元

移植業務街機大受歡迎，適合一家大細參與的對戰格鬥遊戲《POCKET FIGHTER》(口袋鬥士)，今次PlayStation除了將遊戲效果完全重現之外，廠商亦為遊戲加入不同的原創元素，其中收錄下個月推出的另一隻遊戲《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》之體驗版，務求令遊戲更為吸引。(KOTARO)

評分：
人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:3.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.44分

在這個由街機移植的《POCKET FIGHTER》裏，不單將整個街機版搬進家庭機內，還加入令到一些街機版沒有的模式，這令到遊戲性增加了不少。在遊戲裏，最令筆者覺得興奮的，可算是每位角色COMBO技，以及在背景內外那些可愛非常的CAPCOM人物，真是令筆者愛不釋手。再加上內藏《私立JUSTICE學園》的體驗版，筆者覺得這遊戲是近來少有的出色作品。(怪傑)

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:2.5
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:4分
移植度:4分
平均分:3.5分

NAMCO ANTHOLOGY 1



PlayStation／ETC／NAMCO／358港元

在曾幾何時，「炒冷飯」遊戲的熱潮曾經紅極一時，而NAMCO也已推了一系列的博物館系列。筆者對那些舊作既愛且恨，雖然令筆者懷念，但舊作始終是舊作，畫面以及操作都大不如今。但這一隻遊戲並不只是一般的「炒冷飯」，而是重新製作，保留了遊戲最原汁原味的精彩部份，並將畫面和音樂再度編製，使得它們可以登上次世代的廳堂，是筆者的強力推介哦！！(NASH)

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:-- 分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:4分
移植度:4.5 分
平均分:3.9分

繼《NAMCO MUSEUM》系列後，另一以集旗下著名遊戲的《NAMCO AHTOLOGY 1》推出，可是與《NAMCO MUSEUM》系列最不同的地方，就是前者為移植曾於任天堂等家用機種推出過的遊戲，今次遊戲表現比原版更為富豐，除收錄精彩的CG OPENING之外，更持有新規製成的遊戲，令遊戲表現超越前作。(KOTARO)

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:4.5分
平均分:3.28分

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

PlayStation

6月發售遊戲

25日	★PAL 犬神伝（ザ・ベスト ）	PAL 犬神傳	東北新社	2800日圓	RPG
	■Parlor!PRO3パチンコ実機シミュレ	Parlor!PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
	■COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	■プロレス戦国伝~格闘絵巻~（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
	■バックガイナ~よみがえる勇者たち~・飛翔編	BACK佳拿~甦醒的勇者們~飛翔編[illegible]	BING	5800日圓	SLG
	■惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MI	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND <CD-ROM 2枚組限定版>	SNK	6800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MI	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	5800日圓	FIG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	4800日圓	ETC
	首都高バトルR（ザ・ベスト）	首都高BATTLE R（THE BEST）	元氣	2800日圓	RAC
	実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューシ	實戰彈珠機必勝法！SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	The Legend of Heroes- I&II	英雄傳說 1&2	GMF	5800日圓	RPG
	精霊召喚~プリンセスオブダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	ダブルキャスト	DOUBLE CAST	SCE	4800日圓	AVG
	プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
	チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	まわってムーチョ！	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
	はいぱぁセキュリティーズ 2	HYPER SECURITY 2	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	銀河公主傳說YUNA~FINAL EDITION~	HUDSON	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	爆走！デコトラ伝説~男一匹夢街道~	爆走！貨櫃車傳說~男一匹夢街道~	HUMAN	5800日圓	RAC
	SHADOW TOWER	SHADOW TOWER	FORM SOFT WARE	5800日圓	不詳
	ヒロインドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	電撃コンストラクション落ちゲーやろうせ	電擊CONSTRUATION造個墜落GAME	MEDIA WORKS	5800日圓	PUZ

7月發售遊戲

7月2日	★トワイライトシンドロームスペシャル	TWILIGHT SYNDROME SPECIAL	HUMAN	3800日圓	不詳
	■大幽霊屋敷 浜村淳の実話怪談	大幽靈屋 濱村淳的實話怪談	WINSEED	4800日圓	ETC
	■帰ってきたパチ夫くんDREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	■夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	5800日圓	STG
	三国志十WITHパワーアップキット	三國志 V WITH POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	バーチャル競艇'98	VIRTUA競艇'98	日本物產	6800日圓	RAC
9日	★Dの食卓COMPLETE GRAPHICS（ザ・ベスト）	D之食桌COMPLETE GRAPHICS（THE BEST）	ACCLAIM JAPAN	2800日圓	AVG
	■ポイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	5800日圓	ACT
	ファイヤーパニック~マックのレスキュー大作	火炎危機~麥克之拯救大作戰~（暫名）	SCE	5800日圓	ACT
	アルカナ戦記ルド	亞魯卡蘭戰記	PAI	5800日圓	SLG
	b.l.u.e. Legend of water	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	■Rapid Racer	Rapid Racer	SCE	5800日圓	RAC
	■蒼天の白き神の座~GREAK PEAK~	蒼天之白神之座~GREAK PEAK~	SCE	5800日圓	SLG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ新た	超人迪加&超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	ビキーニヤEX	比基利亞EX	ASCII	4800日圓	不詳
	SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	5800日圓	ETC
	ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	JINGLE CAT情花大作戰之卷	SME	4800日圓	SLG
	花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
23日	■SKI AIR MAX	SKI AIR MAX	KID	4800日圓	SPG
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	新世紀エヴァンゲリオンエヴァと愉快な仲間たち	新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球98開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	遊戲王~套囊怪物~	KONAMI	5800日圓	ETC
	季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	4800日圓	AVG
	女子プロレス女王伝説 夢の対抗戦	女子摔角女王傳說 夢之對抗戰	TEL研究所	5800日圓	SPT
	シルエットミラージュ~リプログラムドホープ	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	5800日圓	ACT
	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	5800日圓	ACT
	センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
30日	■Epica Stella~エピカ・ステラ~	Epica Stella	HUMAN	5800日圓	SRPG
	■キャロムショット2~3Dビリヤードゲーム~	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
	■夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	スターオーシャンセカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	6800日圓	RPG
	ハローチャーリー	哈囉查理HELLO CHARLIE	ENIX	5800日圓	ACT
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBO	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	グラディウス外伝（ザ・ベスト）	GLADIUS外傳（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	STG
	ブリーディングスタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	5800日圓	SLG
	HARD BOILED神経搭を破壊せよ	HARD BOILED 把神經塔破壞	GIGUE	5800日圓	STG
	爆走兄弟レッツ&ゴー！！エターナルウィング	爆走兄弟Let & Go!!永 之翼	JALECO	5800日圓	SLG
	ゆうわくオフィス恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LDC	5800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~戀愛嗎？工作嗎？~	MASIYA	6300日圓	SLG
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
上旬	■ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
7月	■エルフを狩るモノたちⅡ	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	■ガーディアンリコール~守護獸召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	6800日圓	FIG
	Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	SLG
	レイクマスターズ2バスフィッシングインジャパン	LAKE MASTER 2 BASS FISHING IN JAPAN	DAZ	5800日圓	SPT
	影牢～刻命館真章～	影牢～刻命館真章～	TECMO	5800日圓	ETC
	ゴジラ：カードバトル（仮称）	哥斯拉:CARD BATTLE（暫名）	東寶	6800日圓	TAB
	ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	ブルーブレイカーバースト	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	5800日圓	AVG
	猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	初恋ばれんたいんスペシャル	初戀情人節SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG

8月發售遊戲

8月4日	■ザ・ドラッグストア~マツモトキヨシでお買いもの	THE DRAG STORE到松本清部 買吧!	HUMAN	5800日圓	SLG
6日	■トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	5800日圓	STG
	■ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	■ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	■鋼仁戦記（GO-JIN SENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	倉庫番ベーシック2	倉庫番BASIC 2	伊藤忠商事	3480日圓	PUZ
	メリーメントキャリングキャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	まじかるめでぃかる	魔法藥	KONAMI	5800日圓	RPG
	あのこどこのこ	那孩子是哪裏的孩子	SUCCESS	價格未定	SLG
	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
	ボンバーマンファンタジーレース	BOMBERMAN FANTASY RACE	HUDSON	價格未定	RAC
	ワールドプロテニス'98	世界職業網球'98	MAGNOLIA	4800日圓	SPG
13日	★クレイマンクレイマン2~スカルモンキーの逆襲	CLAYMAN CLAYMAN 2	RIVERHILL SOFT	5801日圓	AVG
	花と龍	花與龍	I'MAX	5800日圓	TAB
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	5800日圓	ACT
20日	★実戦パチスロ徹底攻略SPEED．CR金閣寺3	實機角子老虎機 SPEED CR金閣寺3	CULTURE PUBLISHERS	4801日圓	ETC
	■川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	4800日圓	SPT
27日	★(社)日本ボウリング協会監修KING OF BOWLING PROFESSIONAL版	日本BOWLING協會監修KING OF BOWLING2 PROFESSIONAL版	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPG
	★時空探偵DD2 叛逆のアブサラス	時空偵探 DD2	ASCII	6800日圓	AVG
	■ドキドキプリティーリーグ熱血乙女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	アストロノーカ	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	Dancing Bladeかってに桃天使！	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
上旬	■プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	4800日圓	SLG
	■パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.3	彈珠機完全攻略 通用公式GUIDE vol.3	日本SYSTEM COMPONENT	6800日圓	ETC
8月	■パズルボブル4	PUZZLE BUBBLE 4	TAITO	4800日圓	APUZ

	■グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	■Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	■ＳＤガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	３Ｘ３ＥＹＥＳ～転輪王幻夢～	3X3 EYES～轉輪王幻夢～	KING RECORD	6800日圓	RPG
	陸釣王	陸釣王	NAXAT	5800日圓	SPG
	ガンバアール	GUNBARL	NAMCO	5800日圓	STG
	銃夢～火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
	ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	5200日圓	ACT
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	あの素晴しい弁当を２度３度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG

9月發售遊戲

9月3日	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	6800日圓	ACT
9月10日	■怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ドルフィンズドリーム	DOLPHIN STREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
9月	★どきどきボヤッチオ	DOKI DOKI BOYACCHIO	KING RECORD	5800日圓	不詳
	★U.P.P.	U.P.P.	PANZOR SOFTWARE	4800日圓	不詳
	★ラリー・デ・アフリカ	RALLY DE AFRICA	PRISM ARTS	5800日圓	不詳
	★MYSTIC MIND	MYSTIC MIND	每日COMMUNICATION	6800日圓	不詳
	■封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	■エフィカスこの想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	■KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	■ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ．２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	■猫なカ・ン・ケ・イ	貓貓關係	VICTOR SOFT	價格未定	SLG
	■バトルアスリーテス大運動会ＧＴＯ	BATTLE ATHLETE大運動會GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	■御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	NAVIT	NAVIT	ARTDINK	5800日圓	SLG
	スペクトラルフォースⅡ	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	カクテル・ハーモニー	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	童夢の野望2THE RACE OF CHAMPIONS	童夢的野望2THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	スターライトスクランブル恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	エフィカスこの想いを君に	把思念獻給你	元氣	6800日圓	STG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	目指せ！！ミリオンセラー	目標！暢銷作品~光輝的第1屆新秀偶像歌唱大賽~	富士通電腦系統	價格未定	TAB

10月以後發售遊戲

10月22日	■火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
10月	★DUKE NUKEM	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	■サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
11月上旬	★カートデュエルスペシャル	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
11月	■雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
12月10日	■トゥルー・ラブストーリー２	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月	■さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	■エストポリス伝記Ⅰルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
	■デビュー ２１	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	日本プロレス（仮題）	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG

98年發售預定遊戲

98年夏	★TNT (THE NEXT TETRIS)	TNT (THE NEXT TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	■エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	アバラバーン	ABALABURN	TAKARA	5800日圓	ACT
	RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life.	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Ｈ．Ａ．Ｅ～ＢＥＥＬＺＥＢＵＢ～	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	Ｊａｊａ馬カルテットＭｅｇａ Ｄｒｅａｍ	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	The Legend of Heroes英雄伝説4朱紅い雫	英雄傳說4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	ＦＩＧＨＴＩＮＧ ＥＹＥＳ	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	STAR WARS MASTERS（仮称）	STAR WARS MASTERS（暫名）	BPS	5800日圓	FIG
	破壊王～ＫＩＮＧ ＯＦ ＣＲＵＳＨＥＲ～	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	１ｏｎ１	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	スーパーエンデューロ（仮称）	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
98年秋	★ひみつ戦隊メタモルV DELXUE	秘密戰隊V DELXUE	每日COMMUNICATION	價格未定	AVG
	■Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	■いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	■ＡＺＩＴＯ２（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	Ｒ・ＴＹＰＥ∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師２	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	BOYS BE...2nd Season（仮称）	BOYS BE...2nd Season（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	みつめてナイトＲ大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	Ｊｕｇｇｅｒｎａｕｔ～戦慄の扉～	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト ＴＨＥプロ麻雀	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹万	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	パイロットになろう！	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	聖龍伝説～外伝～	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	ACT
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	久遠の伴	久遠之伴	HORK	價格未定	AVG
	１００万円クイズハンター	100萬日圓問答高手	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
98年冬	★エクソダスギルティー	EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	AVG
	■WIZARD'S HARMONYアナザーストーリー	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	■幻想水滸伝 ２	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	■DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	バスランディング	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	ゲッＰ-Ｘ	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	リトルライバーズシーソーゲーム	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	價格未定	不詳
	あいたくて～ｙｏｕｒ ｓｍｉｌｅｓ ｉｎ ｍ	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	いつか重なりあう未来（あした）へ－ＢＯＴＴ	給有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	マール王国の人形姫	瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（仮称）	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	PATLABOR THE GAME（仮称）	機動警察THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
98年	★火魅子伝 恋解	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	■奏楽都市ＯＳＡＫＡ	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	■マス・デストラクション～お父さんにもできる	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	■ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	■激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	■新世紀ＧＰＸサイバーフォーミュラＳＡＧＡ～	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	■メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	■英雄志願 Ｇａｌ Ａｃｔ Ｈｅｒｏｉｓｍ	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	きまぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	心情浮動 MY BABY	ACCELER	5800日圓	ETC
	エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ＡＳＨ ＴＯ ＡＳＨ（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	ＡＲＫＳ １０００～目指せ！究極の召喚師～	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉テオ物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
★真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられば な	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
勇者王ガオガイガー	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
ナムコアンソロジー２	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~・完結編	'BACK佳拿~甦醒的勇者們~完結編[之後,向着明天]'	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
リフレインラブ２	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

99年發售預定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
99年1月上旬	バーガーバーガー２	BURGER BURGER 2	GAPS	5800日圓	SLG
99年2月下旬	★プレッシャーゾーン（仮題）	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	不詳
99年2月	モンスター・コレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	★SILENT HILL	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	★パラッパ（仮題）	PARAPPA(暫名)	SCE	價格未定	ETC
	■デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	■Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	■キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	■Q極クイズこたえてプリーズ	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	■リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠ノテオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ	DEGITAL COLLECTION	IMEGIA	2000日圓	不詳
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト ㄒ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	カプコンジェネレーション~第1集撃墜王の	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション~第2集魔界と騎	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコンジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	グリントグリッター	CLINGLITTER	KONAMI	價格未定	AVG
	コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	ファイナルファンタジー┤	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD鷄蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	Blaze & Blade Busters	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	價格未定	ARPG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO!GO!カ	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO!GO!す	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	魔女っ子大作戦	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン２	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB

SATURN

6月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
25日	■水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
	GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）	GAME BASIC for SEGA SATURN（暫名）	ASCII	12800日圓	ETC
	"日本代表チームの監督になろう！世界初サッカーRPG"	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	6800日圓	SRPG
	スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
	クロス探偵物語もつれた７つのラビリス	CROSS偵探故事纏著7個LABYRINTH	WAKUJAM	6800日圓	AVG

7月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7月2日	■わくわくモンスター	怪物也瘋狂	ALTRON	5800日圓	ETC
	■DRUID 闇への追跡者	DRUID向黑暗的追擊者	光榮	6800日圓	AVG
	★EVE brust error & EVE The Lost One Value Pack	EVE brust error & EVE The Lost One Value Pack	Imedio	9800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	5800日圓	STG
	アナザーメモリーズ	ANOTHER MEMORYS	STAR LIGHT MARRY	5800日圓	不詳
	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	3800日圓	STG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	5800日圓	ACT

新GAME時間表

9日	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	Ｃｏｄｅ Ｒ	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	6800日圓	AVG
23日	■ハイスクールテラストーリー	HIGH SCHOOL TERA STORY	KIDS	5800日圓	不詳
	■魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
	お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	AVG
	コナミアンティークスＭＳＸコレクションウルトラパック	KONAMI MSX大全集超級套裝	KONAMI	5800日圓	ETC
	SONIC JAM（サターンコレクション）	SONIC JAM(SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	レイディアントシルバーガン	RADIANT SILVERGUN	TREASURE	5800日圓	STG
	ラブリーポップ２ｉｎ１雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
30日	★ラングリッサーＩＶ（サターンコレクション）	夢幻模擬戰 IV(SATURN COLLECTION)	MASIYA	2800日圓	SLG
	■本格プロ麻雀徹万スペシャル（サターンコレクション）	本格職業麻雀 徹萬SPECIAL(SATURN COLLECTION)	NAXAT	2800日圓	ETC
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムＢＯＸ	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
7月	■エルフを狩るモノたー	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	■ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	■イメージファイト＆Ｘマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	The Legend of Heroes I & II 英雄傳說	GMF	5800日圓	RPG

8月以後發售遊戲

8月6日	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	★ガーディアンフォース	GURDIAN FORCE	SUCCESS	5800日圓	不詳
	★サムライスピリッツベストコレクション	SAMURAI SPIRIT BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	★餓狼伝説ベストコレクション	餓狼傳說 THE BEST COLLECTION	SNK		FIG
20日	■海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
9月	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG
11月	ファルコムクラシックスー	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

98年夏	■ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	■フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM卡專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	シャイニング・フォースＩＩＩシナリオ．３（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
98年秋	★バーチャコール S 初回限定版	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	★FIND LOVE ~ The Simulation Game	FIND LOVE ~ The Simulation Game	DAIKI	價格未定	AVG
	Ｐｉａキャロットへようこそ２！！	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
	バーチャコール S	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
98年冬	★アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版発売五週年	美少女雀士 發售五週年限定版	JALECO	價格未定	ETC
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	e'tude prologue~揺れ動く心のかたち~	e'tude prologue~心動~	拓洋興業	價格未定	AVG
	スレイヤーズろいやる２	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	３Ｄロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる２	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC

99年發售預定遊戲

99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日未定	■Ｐｒｏｊｅｃｔ Ｘ２	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	カプコンジェネレーション~第１集撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション~第２集魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコンジェネレーション~第３集~	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第４集~	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション~第５集~	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズＶｏｌ．３	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略ＳＴＲＩＫＥＳ（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ＳＵＰＥＲ３０１Ｓ．Ｑ．（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	ＵＳドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング．オデッセイ １	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ２ 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング．オデッセイ３ ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	リアルサウンド２~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

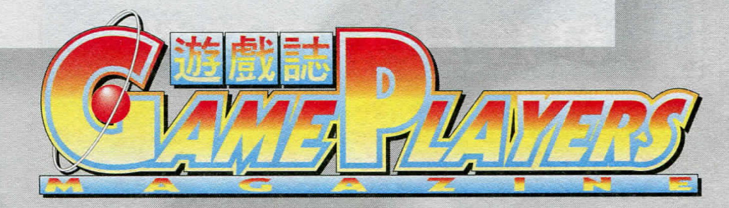
★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲



98年發售預定遊戲

98年冬	★Ｄの食卓２	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG



★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

N64

6月發售遊戲

6月26日	デザエモン3D	設計衛門3D	ATHENA	7800日圓	ETC

7月發售遊戲

7月10日	STAR SOLDIER VANISHING EARTH	STAR SOLDIER VANISHING EARTH	HUDSON	6800日圓	STG
14日	F- ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
16日	オリンピックホッケーナガノ98	滑雪奧運會於長野98	KONAMI	6800日圓	SPT
17日	■チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	6800日圓	RAC
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	7800日圓	FIG
23日	RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	6800日圓	ACT
24日	スーパービーダマンバトルフェニックス64	SUPER BEATER MAN BATTLE PHENIX 64	HUDSON	6800日圓	ACT
7月	アリスのわくわくトランプワールド トランプコレクション3	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集3	BOTTOM UP	價格未定	TAB

8月發售遊戲

8月1日	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場	任天堂	6800日圓	SPT
7日	★イギーくんのぶら2ぽんよん	IGI 君	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
8月	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍たま乱太郎64	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

11月發售遊戲

11月	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

98年夏	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
98年秋	★オウガバトル3（仮題）	ORGE BATTLE 3 (暫稱)	QUEST	價格未定	SLG
	■ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	キングヒル64-エクストリームスノーボーディング-	KING HILL 64-EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	ゼルダの伝説64 時のオカリナ	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ビーダマン64	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年冬	★Jリーグタクティクスサッカー	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
	★カメレオン・ツイスト2	KAME LEON TRIST 2	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳
	WIN BACK	WIN BACK	光榮	價格未定	ACT
98年	テュロック2（仮称）	DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳TWIN2	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	★キャベツ（仮題）	CARPET(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★コンカーズクエスト（仮題）	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★スーパーマリオ64-2	SUPER MARIO 64-2	任天堂	價格未定	ACT
	★ファイアーエムブレイム64	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	■ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	NINTENDO	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD専用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD専用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD専用）	任天堂	價格未定	ETC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エルテイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD専用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD専用）	任天堂	價格未定	ACT
	シムシティ64（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD専用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオRPG2（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD専用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説DD（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD専用）	任天堂	價格未定	ARPG
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り64	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

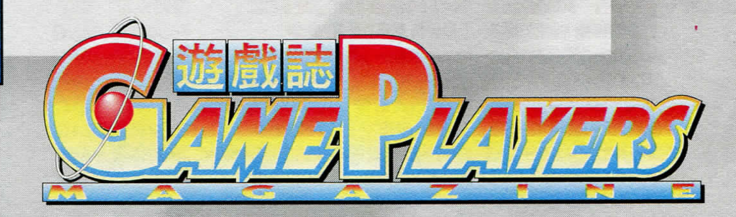
NEO・GEO

6月發售遊戲

25日	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

7月發售遊戲

7月	リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説3 THE NEW COMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG





Present by：MS、FUKUDA、癲 & 聲優志望者山寺良牙

櫻大戰2歌謠全集



雖然這隻碟出了很久，但是都要說說，因為它是《櫻大戰2》的歌謠全集，全碟共有十四首歌，除了每人各自的ENDING歌外，還有四首合唱歌曲，例如是超人氣的「奇跡之鐘」，《櫻大戰2》的FANS絕不容錯過，因為初回是PICTURE DISK啊！(MS)

評分：8分

遊戲：《櫻大戰2》
發售商：MARVELOUS ENTERTAINMENT
編號：MJCA—00021
發售日：1998年4月29日
價格：3150日圓(連稅)

井上涼子ROOMMATE 3 SOUNDTRACK集



相信各位已玩過「井上涼子3」，有否被遊戲中的背景音樂吸引了？但大家又有否對於玩遊戲時，經常被涼子的聲線而蓋去的背景音樂而有所不滿呢？如果是的話，那便要看看接下來所介紹的《井上涼子ROOMMATE 3 SOUNDTRACK集》。一看題便知這是「井上涼子3」的背景音樂集，除了有「井上涼子3」的背景音樂外，亦會收錄以往第1、2集也有出現的《如果有這裡遇到你…》的純音樂版；但最欣慰的就是也收錄了其ENDING歌《微風吹著的早上…》，就算是未玩到ENDING的人也可先欣賞。(山寺良牙)

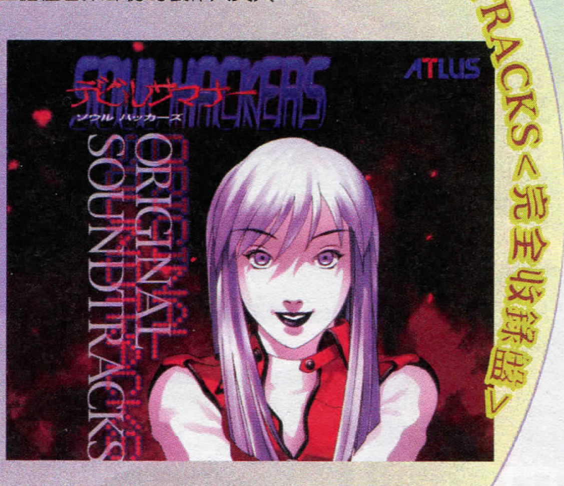
評分：6

發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5095
發售日：5月2日
價格：3150日元

DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS ORIGINAL SOUND TRACKS<完全收錄盤>

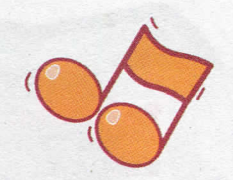
遊戲：《DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS》
發售商：ATLUS／KING RECORDS
編號：KICA-5008/9
發售日：1998年4月24日
價格：3873日圓(連稅)

這遊戲可算是《惡魔召喚師》的延續篇，加上擔任音樂部份的製作人員與前作大致相同，故此其BGM聽起來頗為近似。可能與遊戲本身的陰沉和近未來風格有關，大部份迷宮和特殊事件都有很重的陰寒味道，而另一方面網上都市的BGM卻是熱鬧非常，形成強烈的對比，有點如《PERSONA》時「意識篇」與「無意識篇」的化學作用。只可惜它卻強行將3D迷宮、遊戲內的設施、特殊事件、戰鬥和會話等環節，過份有規則地分別灌錄在2隻CD上，大大減低了故事的連貫性與凝聚力，弄得DISK 1有點悶而DISK 2又激戰連場，令我每每只想播放DISK 2來聽。補充一點，就是這隻碟的外套設計十分出色(雖然有點抄襲Mr.Children的《BOLERO》)。(FUKUDA)



評分：7分





★★★6月Game Music推介★★★

凝望騎士 / Vocalize
遊戲：《凝望騎士》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7870
發售日：6月5日
價格：3059日元

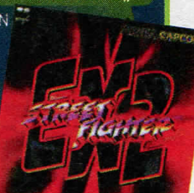


SENTIMENTAL JOURNEY Original Sound Drama 1
遊戲：《SENTIMENTAL JOURNEY》
發售商：BANDAI MUSIC
編號：APCM-5109
發售日：6月5日
價格：3000日元



雙界儀 Original Soundtrack
遊戲：《雙界儀》
發售商：DIGICUBE
編號：SSCX-10017
發售日：6月11日
價格：1942日元

STREET FIGHTER EX2 Original Soundtrack
遊戲：《STREET FIGHTER EX2》
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00322
發售日：6月17日
價格：1890日元





米奇話——

這兩個星期米奇忽然心痕，總想搞一點小創作，於是動手搞了個小網頁「奇安居（奇蘜居？）」。那絕不是甚麼有料爆、勁到無倫的網頁，只不過是讓米奇得閒無事發嗡風、記載了幾個米奇經常到的網頁的地址，好讓米奇無論到哪部電腦都可以上到那些網頁，其實都是為了方便自己而已。當然，偶然也會搞一點創作。網址嘛……因為還在裝修中，沒有甚麼好看，所以不便公開。



如果你硬要看的話，就給你一點提示吧：「歡迎來到米奇」，找到的話請給我一個EMAIL。

機民J.J話：

◆早陣子接受了蘋果的訪問，想不到出街後一看，竟被人家加了一個事先不知道的稱號，為公司內各同事帶來了不少歡樂（……）。在此要聲明一句，那稱號純粹是人家賞面在寫稿時加上去的，請勿誤會在下有自大或心理不平衡的傾向……

◆由於廠商方面的資料遲了到手，今期書破記錄地在一個星期內完成整本《LANGRISSER V》別冊的工作……其實現在還差三頁未寫，所以還是草草收筆算了，不過還是希望各位給在下一些關於這份攻略的意見，以便在下期作出改善。

每星期總有數天深夜趕工彷如置身於被譽為逆撒哈拉沙漠的人間地獄蹣跚爬回來繼續飽受燥熱陰寒之苦的福田君無病呻吟滙今期編者話（好鬼死長氣）——

■最近頓覺自己的能力與預想實在相差得太遠，是否真的很不濟？更失敗的是令人失望，到底如何才能到達預期中的指標？是否要求太高？

■B'z的精選碟《Pleasure》真的很正，兩個禮拜賣成320萬隻，果然係實力派嘅表現，有閒錢各位一定要買嚟聽聽，唔好以為而家歌壇只有沖繩小妹妹的份兒。

■原來《哥斯拉》的OST都有L'Arc份嘅，這是繼AIR後另一件盛事（是嗎？），希望遲啲可以聽到B'z替《不夜城》所唱的主題曲就好嘞，記住嚮6月ON AIR嗝。另外，《劍心》又有新OP和ED嘞，今次嘅OP是由新晉樂隊CURIO所主唱，上一隻細碟《粉雪》已算相當稱職，今次《只望能夠觸摸你》亦頗不俗。

■有人可以想做就去做，又有人想去邊都得，點解會咁？點樣做嘢㗎！

■我有一個願望，就係可以咁咁咁，然後又咁咁咁…講開又講，原來金都啲紅酒都唔錯嗰喎，「游水野餐」一定要記得帶埋去，啱唔啱聽，現代魯賓遜？

P. S. 搭巴士返學囉！



流血不止的黑龍話~~~~~~~~~

1998年6月10日，黑龍因為牙痛，所以便往家附近的牙醫處將「智慧牙」脫掉，不過，這個名叫「朱志豪」的港大畢業牙醫真是收賣人命，在上午11時許脫牙之後，黑龍便不停的流血，這牙醫更稱黑龍的血可能有事，所以不能止血，還叫黑龍到急症室打止血針，哈！最後黑龍也到了急症室，到晚上9時許給「東區醫院」的牙醫重新為黑龍縫針之後，血止了，就連驗血報告也說黑龍的血完全沒有問題，由此可見這位朱醫生的功力真是非常有限，而且非常不負責任，各位在西灣河的讀者們，如果唔想有事就唔好搵這個牙醫了！

在這裏黑龍要特別多謝「東區醫院」急症室的所有工作人員，多得他們的悉心照顧黑龍才可以「執番條命」，而且，黑龍亦要多謝「東區醫院」那牙醫，真是非常感激，多謝！（順帶一提，急症室之中有一位女護士真是相當靚女，大約5呎6吋高，身材略瘦，不過樣子非常甜美，加上頭髮長長，真是非常可愛，而且在急症室當護士，非要有一定的耐性和愛心不行，這正是黑龍心目中最理想的女友模樣呢！）

最慘就係因為快到截稿日了，所以連休息的機會也沒有，希望下期書可以休息一下便好了……（真係唸都唔駛唸……）

不知死出賣同事的小健健

不知在哪期我說了一些關於編輯們的口頭蟬，哈哈，不如今期說說他們的有趣花名吧。

球場小王子：若果讀者留心點的話，就不難發現《遊戲誌》大部份足球GAME稿也是AGENT X寫的，不錯！！因為他極有這方面的天份！！現在編輯部興玩足球遊戲，大家也以打倒他為目標！！好！！看看我的30碼外腳趾尾拉西香蕉射球！！

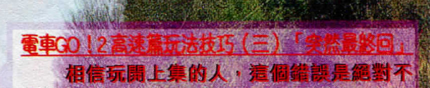
南瓜太郎：在他19歲那年的生日，一群蟑螂飛過。而且他更被惡黨捉了去改造，成了南瓜超~~~人！！在說誰？看看今期的「懊惱GAME你教」吧。

梅香鹹魚：由於積奇這傢伙分明是懷住歪念來玩《臭作》，但卻不知醜的說自己是在「鬥智鬥力」，真不知所謂。而眾人對他此等無恥甚為髮指，於是AGENT X就叫他梅香鹹魚。意指不惜每晚乾煎醃鹹魚來玩H GAME也。

非洲啫喱：香港好像沒有非洲出產的啫喱售賣，但我們就有一個叫非洲JELLY的傢伙。WELL，JELLY跟啫喱也差不多吧，如是者就變成了非洲啫喱了。（真是很牽強~~）

口水堅：G+那SKIN的花名，不過沒有甚麼特別原因的，也許是他口水之分泌量特別多吧。不過只要我喜歡、他又會應就是了。

機~~~~~~~~神！！：一位被推崇至「神之層面」的謎之生物，其對「電視遊戲」這人類用以娛樂的電器產品有極高之制御能力。由於其能力甚至行為以超越了人類之想像極限，故為免自己的思維陷入無意識及無意義的沉淪，請不要意圖或企圖理解或理會這生物的任何行徑。人跟神思想層面的差距，就如「6號餐要多隻淨熱狗」跟「咖喱牛腩湯麵要多份奶油多」那樣，看似近，原來是離天萬丈。



相信玩開上集的人，這個錯誤是絕對不會犯的，就是「車內信號燈亮才開車」，這事故只在於在很多玩開上集的人，一看到綠燈亮便開車；就算是現實世界中，車長也不可以一看到綠燈（地鐵是紫燈）便立刻開車的，否則正如遊戲中一樣，ATS會啟動，少的會扣2秒、多的可會扣15秒，所以要看到「車內信號」亮燈才開車。

另外由於「電GO 2」已推出了一段時間，而本人亦在兩星期內看到有數個人以「持有時間100秒以上」來「全區間走破」，對於這個「持有時間不足50秒」過版的我來說是大受打擊，即是說各玩者已玩至「滾瓜爛熟」的階段，最終決定腰斬這個講座。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：11-X02

不知何解，近日身體似乎有點不適，難道是因為在美國時飲得太多汽水？(筆者差不多試過世界各地不同口味的汽水了)

當一切歸於平淡時，人總是會不由自主地去回憶，難道是因為對早已無法改變的事實感到傷懷？還是對不能預知的未來感到徬徨？

筆者始終覺得時常在鬥智鬥力是非常辛苦的，倒不如早點睡覺，成日做倒吊的加工食物會有害健康的，係咪？（編按：是否指某條鹹魚玩《臭作》？）

三週年的MC問題好玩嗎？筆者希望各讀者們能夠繼續支持《遊戲誌》(行貨！)，當然若各位對筆者及本刊有任何意見，亦歡迎隨時寫信給我們。祈望未來三年甚至更長的日子，《遊戲誌》仍然能成為你們的朋友！！

很開心的MS少尉話——

◆近來MS少尉所中的《櫻大戰2》病毒，仍未清除，唉！

◆某天，MS少尉看到B.S.C.丹的信，唔…真的很開心呀！哈哈哈哈哈哈…哈哈…哈…（←結果鼻子長了幾吋）

◆《櫻大戰》的TRADING CARD仍是欠那幾張，希望各位《櫻大戰》FANS有多的話，與MS少尉交換？其號數是：C-1、C-5、C-7、H-5、H-6、H-7、H-8和H-9。（有意者請寄信來找筆者，多多支持！）

◆《櫻大戰2》的攻略終於完畢，很想放幾天假出外旅行（←最好是日本呢！），不過看看手頭上突然出現的工作…唉…彷彿有人在耳邊說：「想放假！好難了！不快些做完你手頭上的東西，休想放假！」MS只好低下頭來，乖乖地做事，如果工作量沒有臨時增加就好了。

◆在某天，看完某生果日報後，才發覺自己的上師原來是「機神」（←真的發夢都想不到）？！看他的持鎗英姿，的確…就如酒井明樹所說…哈！相信我們日後都有飯開，因為有這個「機~~~~~~~~神」。

◆同樣的在某天，福田君在公司走廊中睡醒，說了令筆者不能明白的說話，那時山寺良牙和NASH都在場，這些說話連他們都不明，因此筆者便決定將這番對話寫出來，看看你又明不明白？

福田正由走廊行進公司內。
福田奇怪地說：嗯！我的搖控器呢？
滿頭問號的MS回應：甚麼搖控器？
福田又問：我的搖控器在那？
滿頭問號的MS回應：究竟是甚麼搖控器？
福田又問：放在走廊外的搖控器呀！
NASH與山寺良牙：吓！！
滿頭問號的MS回應：我不明白你說甚麼。
福田又道：你為何取了我的搖控器？
滿頭問號的MS回應：我沒有取了你的搖控器啊！
NASH與山寺良牙：………
福田道：究竟你放在那裏？
此時，MS和NASH一同到福田的座位找找看，卻發現一個電視機搖控器和一個錄影機搖控器。
於是滿頭問號的MS向福田說：你的搖控器在你的座位啊！
福田憤怒地說：「搖」！！你都不明白！！算了！！
之後福田轉頭去了廁所。
滿頭問號的MS、NASH與山寺良牙道：發生甚麼事？？
接着福田返回座位睡着了。MS、NASH與山寺良牙的頭上充滿問號和大滴汗。



KOTARO 話——

兩年不見，那天再次給拙者遇上，她的面容確實比從前憔悴了許多……

素未謀面的卻因為機緣巧恰而變得接近，從而開始了長久以來的追尋。或許當初是由於那份未明的神秘和冷漠，所以才令拙者有竭而不捨的精神繼續追尋下去，如今再有機會遇上，拙者卻未有勇氣向前，只敢在遠處眺望，雖然心底裏還有千言萬語，但是心中突如明晰，終於令拙者明白一切一切都全是幻像……

對於別人的指摘，或許是拙者太過多管閒事，但是對於拙者而言，能眼看別人獨個兒傷心仍可置之不理，哪種行為才是過份呢？

零式迪爾吹水記

已多年沒買的德間老牌動畫雜誌「ANIMAGE」，最新一期是他20大壽兼大改革，因此幫襯買來看看，改革後無論封面及內容排版亦相當重NEW TYPE影子，以這雜誌的江湖地位實在有點不智，不過內容傾向個人意見和高年齡的方針還沒變，而且比當年多了很多收購動畫LD、CD的商舖廣告。家裡那隻夢幻戰記莉達LD竟值￥10000，為了保護動畫本身的影像價值及地位，發行量當然不宜過濫；又看到當年在信×因二手價也要800大洋而沒買的「蟬時雨」，在日本收購價竟值￥15000。動畫是屬於雅俗共賞大眾娛樂藝術，應即時廉價再版以打擊奸商炒賣！

最近編輯部有一些凡人，竟意圖或企圖向神級的人類面上貼金、沾光、膜拜、吐口水，這實在是非常之幼稚、益智、可笑、不負責任的行為，現在小弟向各讀者奉勸一句：

「打機勁過人，無敵是機神神神神神·····
·」

Nash 話：我係外剛內柔善良可愛小寶寶！！

Nash 又話：機神萬歲！！！

今期小弟有幾樣嘢公布：

1.）由今期起，小弟決定將筆名改為「小寶寶啦薯」，原本諗住叫「外剛內柔善良可愛小寶寶」嘅，但係冇理由落一個比Game名仲要長嘅筆名喋……Anyway，小弟真係好「外剛內柔」同「善良可愛」喋~~

2.）小弟不得不承認自己係懶人。正所謂「懶人多××」（費事影響大家胃口啦…），小弟就經常喺趕稿時唔知為乜，一個鐘一小去、三個鐘一大去，但係腸胃又冇乜事喎，很奇怪……

3.）第三樣嘢就係……小弟成日都好想將自己畫嗰個Q版樣貼出嚟俾大家睇，但係奈何小弟個金到白咁滯嘅長金毛頭太易認啦，如果貼出黎就真係等於貼張相出嚟……咪啦都係，費事冇事搵嘢搞啦……

4.）卒之攪完本《XI [sai] 完全投入手冊》囉，大家有冇諗住買先？咩話？冇？唔係下話？喂，俾吓面好嗎………

5.）唔……話説上星期世界盃開幕嗰晚，我地幾位編輯一齊去咗某餐廳「鋸扒」，ＪＪ君突然唔知發咗咩傻，竟然叫咗支紅酒，大家都冇乜事，但係好唔好彩，俾我地知道咗呀零式迪爾君原來係唔識飲酒嘅……埋單時更加攪嘢……總數竟然係六百六十六個六………

6.）星期一有緣同大我一年嘅契娘去行街街，諗住買嘢俾某友人，可惜買唔到之餘，起「Warner兄弟」間舖入面，又勾番一啲慘痛回憶……

7.）話説世界盃開咗鑼，小弟就連嗰少少嘅休息時間都俾佢搶埋，唉………

8.）ㄚㄚㄚㄚ……係呀係呀……小弟好開心咁將部電腦「噏龜」咗啦~~ P-II 300，128 MB Ram，Voodoo-2 8 Mb……正~~

9.）仲有仲有……小弟家下劇烈地急徵酒井法子IXUS個Screen Saver，大佬，冇理由因為要一個小小Screen Saver而買部相機喋………有就真係麻煩大家單番聲，千多謝萬多謝呀真係！！

唔覺唔覺咁就五百幾六百字囉……講住咁多先啦，下期見啦！收線！

臨截稿前，竟然起六月十六日嗰份蛇果日報嘅副刊入面，見到我地偉大的ＪＪ君嘅新聞……真係唔覺唔覺，原來ＪＪ君已經榮升機神……噢~~機神萬歲~~呵呵~~正所謂「機神做老頂，唔怕俾人炳」！！

風平浪靜的積奇話

上期提及的惡運好像遠離了，接着來的便是一連串的新奇事。先是和小健一起去探知位於沙田的VIRTUAL-ON基地，看見他愛用蘇聯星竟輸了給弱者龍，心情真的有點嘲笑和無奈……。其後又和PLUS的犬之介兄看了「未」片，雖然有點失望，但意義在於這是積奇第一次和基地的隊員出外看戲。另外，幾日前於公司看了NBA公牛對爵士，基本上沒什麼特別，但對於從未真正看過一場籃球賽的積奇，佐敦和洛文的地位已於不知不覺中提升了……。

毋忘六·四

TO：YOU

這一天實在是令筆者刻骨銘心，這一天筆者到大圍劉百樂應考ORAL，考試時間是5：15，但是筆者遲到了，一進入試場被大家望着，有點尷尬。在試場等了一會，筆者發現了一位短髮的少女，由於筆者還未冷靜下來，所以忽略了她，但她也不時望過來，以微笑表示她是友善的，而她的笑容十分可愛，這時我也開始留意她了，我望了良久終於到我考了，幸運地我和她在GROUP DISCUSSION時是同一組的，她説話十分溫柔，英語也很流利，對我來説她已經是接近完美的了，筆者在考試結束後打算問她的名字，但是她在轉眼間已不知到了那處。筆者真的很希望能夠再見到她，但是怎樣才可以見到她呢？所以筆者便利用這小小的空間作出一個尋人啟事，希望可以有點線索。

FROM：格仔衫之男

古拉拉_B的「GPM名物介紹」

1）世界名物：「細介杯」持有人：所有人

現時令各位勇者仁者連鹹魚都放棄鬥智鬥力而去注意的一個杯，注目度達到1000%。

2）合體機械（？）：「三一睡眠俠」持有人：？？

三為一體的床，由三張普普通通的椅子組合而成，力量充以令一個昏昏欲睡的人繼續昏睡下去……

3）酩酒：「真偽浪漫」持有人：古拉拉_B

一支寫着是酒但是毫無酒味的透明液體，並可於總壇的飲水機補充，真的不知會不會令其他同事喝醉……

4）一時無兩：「暫時未定」持有人：？？

今期編者話就是如此結束了……

怪傑送別話：

TO：WING

再見阿WING！
祝您能學成歸來！
（又少了一位朋友）

FROM：怪傑
（高佬）

酒井明樹真幸福！

酒井明樹加入遊戲誌的時間還是很短，今天當我讀過了某報章才知道，我的上司原來是世人公認的『機~~~~~~~~~~~神！！！！！！』眨然間，自己內心的熾熱、光芒、生命中的火花燃燒起來了！！跟機神搵食包唔會乞食，機神出一分力好過人哋出十二分力！！機神偶像萬歲！！見到機神有型的持槍姿勢，相信風靡不少少女。


一年一度　經典再臨　敢問誰是正宗
遊戲誌次世代年鑑98年版
緊急宣布
臨時追加極度神秘內容，保證令人意想不到
六月下旬推出 售價港幣68元
普通版內容
全書厚逾200頁
收錄由97年中旬至98年中旬之所有次世代遊戲，總數超過900隻
PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
遊戲目錄連秘技全部落齊
別冊附錄出招表《打鑊甘外傳．貳》
註：內容與特別限定版共通）
經過這個月來各位讀者與及部份商戶的熱烈支持，預約訂購《年鑑'98》特別限定版的服務現已告一段落，以個人名義作登記將會獲得優先處理，至於其餘的則會在指定商鋪發售。由於抽選中籤者之處理工序需時，本刊將於6月中旬另函通知成功訂購者取書事宜，屆時亦會公布發售本特別版的商鋪名單，另外本特別版為免再受無良商人炒賣，故此只會在指定商鋪發售，敬請留意。
一九九八年版
遊戲誌次世代年鑑
《遊戲誌次世代年鑑98年版》特別限定版獨有內容
每本均附燙金編號，絕對珍貴
特別限定版專用封面
13頁全彩色特製CD CASE年曆
特製硬皮紙盒，更易收藏
PS及SS專用記憶咭貼紙
特別限定版MOUSE PAD
CD JACKET別冊
全球限量10000冊！絕不加印！
七月中旬推出 只售港幣100元
有遊戲誌年鑑在手
資料秘技應有盡有
1998 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997.· © 1994 / 1997 C's ware All Rights Reserved.· © GAINAX / Project Eva. · テレビ東京 · NAS © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997.© RED 1996. · © VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD.© 1997 FALCOM · © TAITO CORPORATION 1997. · © ATLUS 1997. · © 1994,1997 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED. · © KOEI · © METRO / FRAMEGRAPHICS / AVEX D.D. / ENIX · © 1997 SQUARE · © 1997 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © SNK 1996,1997 · © 1997 DATA EAST CORP. · © 1998 TIME POINT · © 1998 Sony Music Entertainment(Japan) Inc.· © HUMAN 1997 · © PIONEER LDC,INC. · © 1997 ARIKA CO.,LTD.© 1997 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © VING 1997 Licensed from TAITO CORP. · © SUCCESS 1997 · © SEGA ENTERPRISES,LTD. & ATLUS 1997. · © 1996,1997 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.